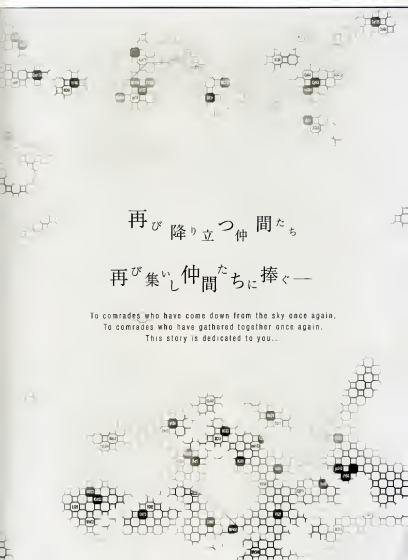


FINAL FANTASY VII
REMAKE

- REUNION FILES -







再び降り立つ仲間たち

再び集いし仲間たちに捧ぐ—

To comrades who have come down from the sky once again,
To comrades who have gathered together once again.
This story is dedicated to you...

FINAL FANTASY VII

ADVENT CHILDREN

- REUNION FILES -

CONTENTS

118

REUNION CHARACTER FILES P.4

リユニオン キャラクター ファイル

CLOUD STRIFE
クラウド ストライフ P.8-11

TAKAHIRO SAKURAI
高橋 孝弘 P.12-16

MAKING of CLOUD
クラウドの制作 P.16-17

TIFA LOCKHART
ティファ P.18-21

AYUMI ITO
伊藤 歩 P.22-23

MAKING of TIFA
ティファの制作 P.24-25

KADAJ
カダジ P.26-29

SHOWTARO NONAKURA
野村 秀太郎 P.30-31

MAKING of KADAJ
カダジの制作 P.32-33

BURFIS SHINRA
シンラブルフィス P.34-35

REDD
レッド P.36-37

RUDE
ルーデ P.38-39

MARLENE WALLACE
ウォレス P.40-41

DENZEL
デンゼル P.42-43

KARNEY WALLACE
カーネイウォレス P.44-45

CID HIGHWIND
サイ P.46-47

VINCENT VALENTINE
バレンタイン P.48-49

YUFFIE KISARAGI
ユフィ P.50-51

RED XIII ACAIT SITH
アカイト P.52-53

LOZ
ロズ P.54-55

YAZOO
ヤゾウ P.56-57

AERITH GAINSBOROUGH
エアリス P.58

ZACK
ザック P.59

SEPHIROTH
セフィロス P.60-61

TOSHIYUKI MORIKAWA
森川 智之 P.62-63

COUNT DOWN TO REUNION P.64

再会へのカウントダウン

CG Short Film Proposal
CG短編案 P.66-67

Text Storyboard
ストーリーボード P.68-69

Choosing the Setting
ロケーション P.70-71

Producing the CG Proto-movie
CGプロモーション P.72-73

The casting of the Tokyo Game Show
東京ゲームショウのキャスト P.74-75

Further Developing the Setting
ロケーションの発展 P.76-77

Jump Festa 2004
ジャンプフェスタ P.78-79

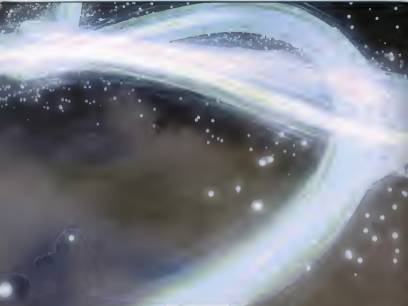
Premiere of the 61st Annual Venice Film Festival
ヴェネツィア国際映画祭 P.80-81

Production month by month: establishing the length
制作月次表の作成 P.82-83

Stories from CG Productions
CG制作の物語 P.84-87

Stories from Sound Production
音響制作の物語 P.88-91

The Right before Release - The Film Taken Flight
リリース直前の出来事 P.92-93



STORY DIGEST P.102
ストーリーダイジェスト

| | | | |
|--|-----------|--------------------------|-----------|
| LAST ORDER FFVII ラストオーダー | P.94-95 | 2 years later 2年後 | P.104-105 |
| BEFORE CRISIS -FFVII- クリシス以前 | P.96-97 | Contact 接触 | P.106-107 |
| ORIG. of CERBERUS -FFVII- ペラキオス | P.98-99 | Cheroh チロ | P.108-109 |
| PLAY ARTS FIGURES FFVII プレイアーツフィギュア | P.100-101 | Forgotten City 忘れられた街 | P.110-111 |
| | | Summoned Beast 召喚獣 | P.112-113 |
| | | Highway 高速 | P.114-115 |
| | | Reunion 再会 | P.116-117 |
| | | Smiles 笑顔 | P.118-119 |

REUNION

CHARACTER FILES

リユニオン
キャラクターファイル

あれから2年
クラウドのもとに再臨する仲間たち

リユニオン
彼らの想いと言葉が個々に甦る

It's been two years since that day...
The team reunites under Cloud's leadership.

Reunion...
Individual emotions and memories come rushing back.



FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN



YUFFIE KISARAGI

RED XIII & CMT SITH

YAZOO

LOZ

AERITH GAINSBURGH

ZACK

SEPHIROTH



CHARACTER FILES



クラウド・ストライフ

クラウドの登場は最終章のクライマックスだが、みんなの思い出の詰まりでもある。クラウドの過去を振り返る。

I said I'd live out both our lives.
Easy to make that promise.

お前の分まで生きよう。
そう決めたんだけどな……

クラウドの登場は最終章のクライマックスだが、みんなの思い出の詰まりでもある。クラウドの過去を振り返る。

"I've come back. Cloud thought it would be over the moment I was gone, but I kept living with Shinra as a simple employee, while making a subconscious promise to make sure you could. But Cloud is still that same person, haunted by the events of the past. His mission to fight against Shinra's twisted ruling doesn't change from the world he left."

STAFF NOTES

FF7Rの登場人物は最終章のクライマックスだが、みんなの思い出の詰まりでもある。クラウドの過去を振り返る。

All the end of Final Fantasy 7 Remake was more of a positive spirit character than he has been at the beginning, but I didn't think that "positive" image of him is what stands in the minds of the fans. We wanted to go with a more realistic image that was consistent with the last view of him. The script was written to explore any last moments in the end of people's memory. (Tetsuya Nomura, Director)

REUNION—CHARACTER FILES



010



010 Cloudのカラーリングは、いかに豪華な質感、豪邁な存在感を演出させるかという点にこだわりました。プロトタイプでは、もう少し豪華な質感を目指して、メタル感があふれるようなデザインも検討しました。

011 I looked at all kinds of prototypes for Cloud's armor, and somebody wanted to go with a design that stands out from the rest. Steve Hahn and I'd already been agreed, I wanted to make sure that Cloud's design was distinctly different from the others. (Suzuki)



012 制作現場では、よく見ると、デザインが統一されていない部分、質感が統一されていない部分など、いろいろと指摘を受けてはいたんですけど、それによって制作現場の雰囲気がよくなるので、それはアリだと思います。こういったことは、制作現場のいいところだと思います。僕らも、現場。

013 The director and designer both liked that the armor and weapon felt like they were made of the same material. The director was an appreciation for that style, because it automatically adds stronger layers of meaning to signs and icons throughout the film. (Masahiko Higuchi, Executive Editor, Nintendo Magazine.)



014 12.9という数字が出てくるのは、ゲームのストーリー、2年近く経つという設定が反映されています。あの数字が出てくるのは、ゲームのストーリー、2年近く経つという設定が反映されています。あの数字が出てくるのは、ゲームのストーリー、2年近く経つという設定が反映されています。

015 The Buster Sword always stayed in the ground to actually be the last weapon that was destroyed. It's been reinforced by meek 2 years in the end after someone found it lying face down. Originally, my concept of the Buster Sword was one of a sword that is so heavy it almost stays upright. I actually used to call it the "Giant Weapon" until last time. (Suzuki)



016



017

CLOUD STRIFE



俺には誰も助けられないと思うんだ。家族だろうが、仲間だろうが……誰も

Tifa. I'm not fit to help anyone.
Not my family, not my friends. Nobody.

STAFF NOTES

「リフレ」を機軸とした本作で、クラウドの過去が明らかになるという点も、そして彼が過去の自分をテーマにしたという点も、非常に重要な要素だ。そこで本作を通して、クラウドの過去を振り返るという点も、本作の重要な要素だ。……誰も助けられないという点も、本作の重要な要素だ。……誰も助けられないという点も、本作の重要な要素だ。

When writing the script, I was able to give Cloud a certain, widespread personality. I'd give him a real phone, which would become important later in the story. I thought it would be something that showed him with the phone, but when it came to making any calls, he was too busy. He had a lot of things to do. I was just like, 'I want him to have a real phone, but I don't want to make any calls. It's just too much.' At the very beginning, I had the scene in mind where Cloud's cell phone is ringing in his hand, and he hangs up. I thought it would be important, or at least to show that he was carrying the phone. So the cell phone stays in my hands. We find that during the big flashback that he's having. He had a phone. But that wasn't the ending of a chapter. It takes a bit different. (Mitsuhisa, producer)




本当に……
誰も助けられない。
See, I know I can't help.

本作のストーリーは、クラウドの過去の物語を軸にした。……誰も助けられないという点も、本作の重要な要素だ。……誰も助けられないという点も、本作の重要な要素だ。

本作の「The inner heart」の点に注目して、……誰も助けられないという点も、本作の重要な要素だ。……誰も助けられないという点も、本作の重要な要素だ。



REUNION—CHARACTER FILES



俺は……許されたいんだと思う
うん。俺は許されたい。

I think... I want to be forgiven.
Mr. More than anything.



01 設定はもともと「機軸とエアリスは
同時にワンセット。二人は誰よりもウラ
クにエアリスを愛している」を軸に作
っています。

02 The Forgotten City is lost to Aerith
throughout the 5th year. Cloud is
eventually reminded of her in another time
period. (Hajime)



03 クラウドは自分が人であるエアリス
らしい。そして自分が誰かであること
を知らず、それがクラウドが他人TVは
エアリスへの思いをこめて描くことに
なってしまう。そしてそれはエアリス
のエアリスにだけから (Hajime)

04 More forgotten with. As the most
with. There was no doubt about the one
thought. The forgotten girl Cloud has
known of what happened to Aerith can
only be told by remembering what Aerith
told. (Hajime)



罪って、許されるのか？
Are sins ever forgiven?



CLOUD STRIFE



軽くなった気がする 引きずりすぎて、すり減ったかな

I feel lighter.
Maybe I lost some weight. All that dilly-dallying.

STAFF NOTES

「セフィア」は、本作の物語の中心人物。その存在が物語の軸となっており、彼の行動が物語の方向性を決定づける。セフィアは、かつての「神」の力を持つ者であり、その力によって世界を支配しようとする。本作では、セフィアの過去と現在の関係が描かれる。セフィアは、かつての「神」の力によって、世界を支配しようとしたが、失敗した。その結果、彼は「神」の力を失い、人間として生まれ変わった。本作では、セフィアの過去と現在の関係が描かれる。

I had already decided on the ending from the start, so I wrote the script to give that gradually until we could film it. The last scene shows Cloud being captured in a sense, and although it's a little strange to accompany a "father-son" battle, it's not at all a surprising way of showing his acceptance of fate. It may not be thought of as a scene important to Cloud, although I think it's fairly important to the overall story.



REUNION—CHARACTER FILES

……哀れだな。
あんたは何もわかっていない
I pity you...
You just don't get it at all.



14日 09時 「五臓にやいものあんたがー」
のセリフは録音がよく使われていたんです
が、それで録音した音のなかでよく使われ
ていたのを知り、セリフは録音して
あんたこれを使うことになって、その
言葉としての意味も知って、という事
情もよく使われていた。

14日 09時 The line "There's not a thing I
don't cherish" isn't exactly challenging, but
I think it's used intentionally. When Cloud
said this shortly before Sephiroth, I also meant
that he was finally taking responsibility for
the sins he'd done in a sense. (laughs)



14日 09時 この「五臓にやいものあんたがー」
というセリフ、その瞬間を録音すること
は可能です。そして、録音された音の
なかでよく使われていたのを知り、セリフ
は録音して使おうとしたことになってしま
うんだと思います。(涙)

14日 These characters have a lot to share for
them in the near future, so it's actually
funnier that they don't contribute to the
story. But I remember that Sephiroth had
inspired. I unintentionally set up an some
kind of realistic drama. (laughs) (laughs)

……大切じゃないものなんか、ない
There's not a thing I don't cherish!

CLOUD STRIFE

クラウド役・櫻井孝宏

●Birth place / 声優 / 性別 / 170cm / 21歳 / 11/19

He's cool, but also has a sensitive side.

クールなんですすけど意外と
ウェットなキャラでしたね

「クラウドはクールなキャラクターで、クールなイメージが強いんですけど、実はすごく繊細な面を持っています。最初クラウドは、自分自身をすごく大切に思っていて、自分自身をすごく大切に思っている。でも、自分自身を大切に思っている。でも、自分自身を大切に思っている。でも、自分自身を大切に思っている。」

I did the voice of Cloud for Square Enix, and one of the 1st-act scenes is one the Cloud from Final Fantasy 9, so I was really excited to be that cool when I went to the studio. In a big Final Fantasy fan and I've played through every one of them since the NES era. And I think I've always been the fanboy of the series. It's quite an impact on me because they are although I don't play anymore. I don't play anymore, but through I still had Cloud's CD as a great character, but not as well as my original impression and me to be honest. He ended up being much more spiritual than I imagined. I thought really that the characters from this sort of mainstream he has along with the way he gives advice to his friends, but also choose to take them all down. Unlike you generally see Cloud's character more of someone who's just a cool guy, but a fresh approach.

STAFF NOTES

クラウド役の櫻井孝宏は、本作の主人公として、12年ぶりのクラウド役を演じた。クラウド役を演じた櫻井孝宏は、本作の主人公として、12年ぶりのクラウド役を演じた。クラウド役を演じた櫻井孝宏は、本作の主人公として、12年ぶりのクラウド役を演じた。

When I was having a problem trying to get some to read in Cloud's voice I had a bit with Japanese, the extra director in Japanese wanted, and he recommended that Takahiro Miyajima would be good. I had asked him to do this because from "The Director" and when he'd heard the initial character idea for Cloud, he was really excited to be a part of it. He's really, he really had the character in mind at the time. He's a really good actor and he's a really good actor and he's a really good actor.

INTERVIEW

●クラウド役を演じたのは何年ぶりですか？
12年ぶりです。

●クラウド役を演じたのは何年ぶりですか？
12年ぶりです。

たった4つのセリフに 1時間半かかりました

It took me an hour
and a half just to get through four lines



01 最後のセリフは「お前がムシを
2000のリーダーでござる。」「うん、
誰かお前を助けて。」「さっさと戻
りなさい。」「それはお前が1時間
半以上かかりました。」「ええ、はい。」

02 The last recording I did for the script
was used for a better close-up in the "Dogg
Game Show 2000." I kept saying "uh-huh, the
"I want to be forgiven," but I took me over
an hour and a half just to get through four
lines!

劣勢でも 余裕…って

No matter what the odds,
Cloud won't be shaken.



01 クラウドはどんな状況にあっても
揺るがない。特に、ディレイションが
ある時、敵の攻撃が当たったとしても
大丈夫。強敵に倒れたとしても、敵
の攻撃が当たらない。クラウドは、
強いコミュニケーションの力で、
クラウドはどんな状況にあっても
揺るがない。強敵に倒れたとしても、
敵の攻撃が当たらない。

02 No matter what kind of odds are stacked
against him, Cloud won't be shaken. These
are the disciplines I use when I'm just
making slight modifications to capture the
right look really late in set or on. As one
point the video director, "Ok, we'll be
"open the camera open about 2 grams." I was
shocked and thought "what is he talking
about?" But I was actually nervous when we
recalled after that (laughs). I don't realize it
at the time that I was trying to be cool.



03 クラウドはどんな状況にあっても
揺るがない。特に、ディレイションが
ある時、敵の攻撃が当たったとしても
大丈夫。強敵に倒れたとしても、敵
の攻撃が当たらない。クラウドは、
強いコミュニケーションの力で、
クラウドはどんな状況にあっても
揺るがない。強敵に倒れたとしても、
敵の攻撃が当たらない。

04 The challenges he has with the movie
pretty quickly. The two main things were the
Cloud and since he's doing the movie, both
Cloud will feel pretty deflated after getting
beat down (laughs). Cloud creates a lot of
contrast for himself and needs a lot of it.
The idea of this is to, always right at the
start with his comments. But Cloud's not
very good at dealing with that sort of thing
but... I guess that's why he's like him. "I
have seen the best." (laughs).



くよくよしても 絵になるクラウド

Cloud is constantly worried,
but still keeps his cool.



TAKAHIRO SAKURAI

as CLOUD STRIFE



俺、ティファ派 なんですよ(笑)

I'm a "Tifa"
man myself (laughs).



分鏡が読めばわかるんですが、ティファ派のファンサームとは何れか一方に傾いたんです。僕はティファが大好きなんです。あの時のティファは流石だった。クラウドの成長を認めるところも好きだし(笑)。あの頃のクラウドは、彼女のためと自分の願いを叶えたいという気持ちと、彼女の成長と自分の成長を叶えたいという気持ちが混ざって、僕も、クラウドと関係がとれなくて(笑)。

Cloud and Aerith are so lovely alone. But a few days I was able to connect with Aerith. She said "Tifa's voice. You always hear it. The bar, you know. One of my dreams is to be Aerith's bar and the whole game has an argument with Aerith about who the better woman is (laughs). Even she goes up with Cloud, and Tifa is this subtle balance between her best appearance and love self. I think "She is pretty special." In such the simple man, aren't I (laughs)?



分鏡にくっついて、自分の想像以上にイメージしている"TP"も受け取っちゃって、(笑)っちゃった気がする。引きずりすぎてしまったから、引きずりすぎた。この分鏡も、その後のクラウドの成長も受け取ります。それから、クラウドにも似たような成長も受け取れるというもリファがあるんです。クラウドは好き過ぎて(笑)ました。あの頃のクラウドは、僕もクラウドを愛してあげたい、僕もクラウドを愛してあげたいという気持ちと、彼女と関係がとれなくて、勝手に俺(笑)ました。

分鏡は very nice for me. It actually made my original expectations for a time in the movie. One of those times was when Cloud says, "I love Tifa. Always I feel some weight. At the dilly-dallying." I made for that weight. I measured the right names for that. And then the Cloud says "You know Tifa is my top." I have a certain attitude. Although the line had "Tifa of confidence." I actually felt like he was inspired, so I decided to be surprised with the rest of the characters. There but the look, that was the.



「引きずりすぎて、すり減ったかな」は好きですね

I love the line, "Maybe I lost some weight. All that dilly-dallying."



REUNION — CHARACTER VOICE FILES



森川さんのセフィロスがすごく怖くて

Monkawa's "Sephiroth" makes the hair on the back of my neck stand up.



「森川さんのセフィロスがすごく怖くて、準備が済んだ瞬間からずっと、本気で恐怖を感じた。背の毛が立って、顔が凍り付きました。あの瞬間は、一生忘れられない瞬間です。森川さんが演じているセフィロスは、本当に怖いです。あのセフィロスの演技は、本当に素晴らしいです。」

「森川さんのセフィロスは、本当に素晴らしいです。あのセフィロスの演技は、本当に素晴らしいです。あのセフィロスの演技は、本当に素晴らしいです。あのセフィロスの演技は、本当に素晴らしいです。」



「森川さんのセフィロスは、本当に素晴らしいです。あのセフィロスの演技は、本当に素晴らしいです。あのセフィロスの演技は、本当に素晴らしいです。」

「森川さんのセフィロスは、本当に素晴らしいです。あのセフィロスの演技は、本当に素晴らしいです。あのセフィロスの演技は、本当に素晴らしいです。」

「私たちが思い出に負けたの?」と言われたクラウドが「思い出の中でじっとしていてくれ」ですからね(笑)

Cloud was asked, "Which is it? A memory, or us?" by Tifa, and then later says "Stay where you belong. In my memories," to Sephiroth (laughs).



TAKAHIRO SAKURAI

as CLOUD STRIFE

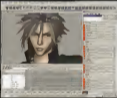


CG STAFF'S NOTE

クラウドの顔は作り直り続けてきました。最初、顔の細部から始めました。3Dモデリングに慣れていないため、手を出して修正が、しつこく、一貫していたのは、クラウドも顔の細部がなかったので、顔の肉感のクローシ、髪の色なども細かくい。さらに、その顔の細部で顔が少し傾いた。顔が中肉の顔に見えることに気をつけると、2〜4歳の子供の顔のように見えます。クラウドは、若い男の子です。青年の顔の印象と比べると、かわいさが出てきます。顔のイメージを明確に決定したら、2年ほど前、顔のイメージを少しづつ作り直して見たとおっしゃいます(笑)

30以上のパターンが作られたクラウドの顔

Over 30 designs were created for Cloud's face.



「アクションに映える服」をコンセプトにデザイン

Clothes designed for action.



アクションに映える服装をデザインするためのコンセプトで、クラウドの衣装はシンプルなものにするつもりです。ただし、長いローブを着ていようとしていたクラウドの衣装は、途中で、それを断念して、かわいらしく仕上げました。長いローブを少しづつ削ぎ落とすことになっていきました(笑)

We decided to give Cloud a simple recreation sketch of his original outfit because we designed the series. There are few things up with the idea of a black robe, we simply demonstrated it and we worked on with what you see here. All we did was to give a long robe to give him and put it on his shoulder.

REUNION—CG ARTWORK FILES

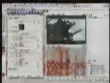
クラウドは無口なので目線で演技を

Cloud speaks with his eyes



雲の表情は「目」で表現する。目線が演技の重要な要素である。クラウドは、目線で演技を表現し、目線が演技の重要な要素である。

When animating Cloud's expressive eye, we thought for several years with the more natural of his character, most of the time. Unlike most expressive animation such as Reno, Cloud will usually keep a still upper lip. Thanks!



制作が難しくなって来たところで、制作員「クラウドは目線で演技を表現したい」として制作した。「クラウドは目線で演技を表現したい」として制作した。クラウドは目線で演技を表現したい」として制作した。

Game development was getting pretty tight schedule-wise. Mr. Shinohara told me that he wanted to switch from the Motion Scan to motion capture. So we switched to a few cameras to find out. They use part of a Final Frame 3D CG track, so it was the first time for them to work on a movie set wall. Thanks!

アクションは今までの 思いを込めて作りました

We used every idea we could think of for the actions



CLOUD STRIFE



ティファ・ロックハート

●AGE: 22 ●BLOOD TYPE: B ●HEIGHT: 167 ●S.Z:

Which is it? A memory... Or...

私たちが、
思い出に
負けたの？

と尋ね、クラウドと共に深い
後悔を込めた。彼等自身に非
罪を押し付け、しかし、クラウ
ドはそれすらも必要と見做さず
静かに受け止めていた。その
心算は、それこそクラウドの
強さを予言する預言の通り
現れている。

His heart always hurt to
recall her green eyes. She has
a long memory of memories and
has that one committed to her
soul, but Cloud instinctively
distanced himself from her. She
refused to work as a manager
at Seventh Heaven after being
told of her past and history, but
couldn't help looking away about
Dimitri afterwards.

STAFF NOTES

ティファは誰かとの恋をしてい
たはず。クラウドも彼女の事を知
りたがるが、彼女の過去を知る事
は出来ず。彼女、マリアやアリス
の物語も知る。彼女が、クラウド
の手を握り、クラウドの過去も知
る。クラウドは、彼女の手を握る
事を知りたい。クラウドは彼女
の手を握る。彼女の手を握る。

She was a very difficult character
to create. She isn't the only
one with a maternal side to her, but
in a different sense. Not only
was she looking after Marlene
and Denzel, but she also had to
watch over the manager of Cloud
who is a "big girl" amidst in
some ways. Her design was
the simplest, working as the
manager of Seventh Heaven
without a "maternal" element.

REUNION — CHARACTER FILES

ねえ
会ったらどうしようか？
So. Say he comes back?

その前に
お説教だね
until HE gets a lecture.



昨日、初音クイックといつ人並みで歩いている中、ふと見つけた。あのようでも、あんな人も、一緒に歩いてきた彼女でも、

昨日、初音 There are many similarities in my character. There are a number of similarities, and a thick way to handle. (laughs)



昨日この映画でクラウドとは結構長く一緒にいるんですけど、いまだにクラウドを覚えていないのが不思議な感じがする。でも、その辺りから、あの頃のクラウドの姿に似ている人です。

昨日、初音 I've been told Cloud is a large part of her life at this point, but she still doesn't understand some of the complexities of the story. And she misses her primary motivation, and hence their. (laughs) It's hard for her to see the other side.



もうここには
いないんですよー
He's not here anymore.



TIFA LOCKHART



遅いよ……
Too late...

このまま死んでもいい
……なんて思ってる？

So it's okay to give up
and die, is that it?



「もしも遅いよ……」と云うセリフが、クラウドの心に残った。あの瞬間に雲が降り注いだ。私にです。資料からも、その瞬間に雲が降り注いだ瞬間に遅いよ……と云うセリフが、クラウドの心に残った。あの瞬間に雲が降り注いだ瞬間に遅いよ……と云うセリフが、クラウドの心に残った。

「I'll. Although Tifa's like 'Too late', she is actually very much like any other person who's been left behind by a man. The phrase 'Too late' will be used by a man more who wasn't a strong woman. And in getting her so though she's been hurt emotionally it's not that others would be moved easily about. But 'Too late' represents her feelings plenty to Cloud a number of times. (laughs)



クラウドの心に残った。あの瞬間に雲が降り注いだ。私にです。資料からも、その瞬間に雲が降り注いだ瞬間に遅いよ……と云うセリフが、クラウドの心に残った。

「I'll. This is a strong emotion, like something that Cloud is doing, the moment of realizing that about every little thing she's been waiting for her to realize for himself what the difference was about. That's extremely strong, not only emotionally, but physically as well. I think the strong words in help lead Cloud to his own determination, instead of a momentary feature. It's a defining quality of Tifa's personality. (laughs)

本当の
家族じゃないから
ダメか

I guess that only works for real families.



REUNION—CHARACTER FILES



ティファって
強くて格闘出来て、
すごいですよね。

*This is an amazing woman
emotionally tough and knows how to fight!*

B型って知ってたら
それを意識して
演じたのに(笑)

*If I had known her blood type was B,
I would have factored that
into my performance (laughs)*



① ① ② ティファは本当に人々を勇気づける
けれど、今の自分もちょっと弱いなとも
ある。少女期は本気で頑張った。けれど今
ってあんな人がいて、一生懸命頑張っ
て……

② ② The rarely opens up to show her
vulnerability to others, although she does
have some. It's a scene where like a young
girl had shift in wanting to protect those
who are close to her.



③ ③ ④ ④ ⑤ ⑤ ⑥ ⑥ ⑦ ⑦ ⑧ ⑧ ⑨ ⑨ ⑩ ⑩
に集中するのが難しかったです。ティファ
って、9歳で1人暮らしを始める人です
から、事柄に臨んでたら、そう感じしてい
る(笑)。

④ ④ I just found out that Tifa was born on
May 2 and her blood type is B. I thought
that in retrospect I would have factored it
into my performance (laughs)



⑤ ⑤ ⑥ ⑥ ⑦ ⑦ ⑧ ⑧ ⑨ ⑨ ⑩ ⑩
は練習場もなかったことで、これまで中
で一番緊張していた練習が、決まっちゃ
って練習です。練習は本当に自分の成長
こそ、あの決断を後悔してない中では
ありません。

⑥ ⑥ She has the trademark my father
as an actress now but I've done other
acting since at my age before that trademark
screen acting. I've learned the power of
vulnerability more through this project, and
also developed a new appreciation for
the role of screen and roles.



ワンシーンごとに毎回リテイク
でも私だけじゃなかったんですね

*We did a retake for every scene
I thought I was the only one this happened to.*



AYUMI ITO
as TIFA LOCKHART



モデルバリエーションはクラウド以上に作られたティファ

There were even more model variations for Tifa than we had for Cloud.

CG STAFF NOTES

ティファは最初の企画からクラウドと一緒に描いて、クラウド同様ハイウェル髪型はいくつも作り出しました。中でもローカットの髪型は最終的にクラウドよりも多いものになりました。髪の色も数種類ありますが、最終的にクラウドと同じようにハイウェルカラーで染め上げました。

When Tifa was the first female character we worked on and had several variations of that, she got the most Cloud-like hairstyle variations. We didn't want to let her have more variations than our main character. For Tifa, there were many variations for her hair, but we kept the same one for the final. Surprisingly, we thought the same was true about the spacing between her eyes and eyebrows. We used 1/8 inch, it ended up being the distance of her eyes. It goes on and on. Tifa's hair was designed to have a number of Tifa variations created.



女性らしさを出しつつ 綺麗に見える衣装に

I wanted an outfit that was pleasing to the eye, while also showing off her feminine qualities.



ティファは最初から髪型をいくつかのトップアップ(髪型)で作り出しました。中でもローカットの髪型は最終的にクラウドよりも「たくさん」は多いものになりました。髪の色も数種類ありますが、最終的にクラウドと同じようにハイウェルカラーで染め上げました。

It was a little tedious, putting together a framework for Tifa's body that was balanced, not skewed off her feminine qualities. Even if there was a bit, uncharacteristic, when for the project, the head "hair" never really felt like she was. So, the hair everyone was in need of such a good compromise during this part of the project. Initially, the system used for creating was eventually changed by "Pure Fantasy" and we're made the adjustments here and there for that project since then. By progressively spending the amount, we've had a sense of the look we're doing in the past. (Shinji)

REUNION—CG ARTWORK FILES



女の子の表情が得意なスタッフが活躍

A member of our team who specializes in female expressions played a big role in this project



本作が7年ぶりに日本人の手に成ると知り、ティアは最高のイベントを贈りたいと決めた。そこで、彼女が「おっちゃん」を倒した瞬間を「おっちゃん」の視点から撮影した。おっちゃんを倒した瞬間、おっちゃんの手がティアの顔に届く瞬間を撮影した。おっちゃんの手がティアの顔に届く瞬間を撮影した。おっちゃんの手がティアの顔に届く瞬間を撮影した。

When I was directing Final Fantasy VII, Tifa's history further really stood out to my mind. So for the 10th anniversary of this title I made a few specifications of her for purposes were reminiscent of the heavy impact they had in Final Fantasy VII. We also used a lot of ideas from the original movie seen in the animation of the film, director Takahashi, about the CG layout, character, "Tifa's".

ティアが倒す時、おっちゃんの手がティアの顔に届く瞬間を撮影した。おっちゃんの手がティアの顔に届く瞬間を撮影した。おっちゃんの手がティアの顔に届く瞬間を撮影した。おっちゃんの手がティアの顔に届く瞬間を撮影した。

She has a mission as a character who is really connected with female facial expressions, so I had first priority to focus on the emotional work for Tifa, and not for the other female characters. (Shirai)

TIFA LOCKHART

カダージュ

声優: 水谷あかり / 声優: 水谷あかり / 声優: 水谷あかり

「You're just a puppet... Once upon a time... you were free!」

どうせ僕は操り人形……
昔のあんたと同じだ！

カダージュは、操り人形として生かされた人形、昔の通り生きてはいるが、今では操り人形ではない。操り人形としての存在は、過去の自分と同じ。今では操り人形ではない。

"These operations that suddenly happened before I was born by their desire to reach their 'future.' They sought a better life. They were all software and still they got caught."

STAFF NOTES

カダージュは、操り人形として生かされた人形、昔の通り生きてはいるが、今では操り人形ではない。操り人形としての存在は、過去の自分と同じ。今では操り人形ではない。

Saphirin was an incredibly complex cast for Sora in the game. We needed a character that was present in the story but didn't have much of a screen time. That's why we chose Sora to be the character.

Once the basic personality of Saphirin was defined in the script, all the scenes involving Saphirin increased in volume.

REUNION—CHARACTER FILES



01 01 These characters are being the sibling of Kiefer's. Kiefer and the young are in search of "Kiefer" for the first time, because that they are drawn by Kiefer's death. (01/01)

02 02 Each of these three men represent an aspect of Kiefer's character. Each has his own motivation. There has an obvious appeal, and finally perhaps Kiefer's most like. (02/02)



03 03 The top is a mix of Kiefer's and the other two. The top is a mix of Kiefer's and the other two. The top is a mix of Kiefer's and the other two. (03/03)

04 04 Each of these three men represent an aspect of Kiefer's character. Each has his own motivation. There has an obvious appeal, and finally perhaps Kiefer's most like. (04/04)



05 05 Each of these three men represent an aspect of Kiefer's character. Each has his own motivation. There has an obvious appeal, and finally perhaps Kiefer's most like. (05/05)

06 06 Each of these three men represent an aspect of Kiefer's character. Each has his own motivation. There has an obvious appeal, and finally perhaps Kiefer's most like. (06/06)

僕は母さんから特別な力を授かった

Mother has given me a very special gift.



家族で力を合わせて星に仕返しするんだ!

We will join as a family and strike back at the planet!

ほら兄さんだ

Hold on, he's coming.

KADAJ



僕のリュニオン
見せてあげるよ

My Reunion... Set you're dying to watch.

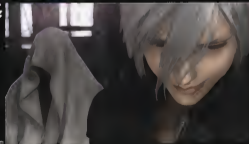


ライフストリームから生まれた力
このマテリアで僕たちも新たな力を……

*Powers forged from the life-stream.
With this materia, those powers will be ours...*

楽しいな、社長
次は何を呼ぶ？

*This is too fun, sir!
Any requests for the next act?*



REUNION—CHARACTER FILES



母さん!

Mother!



母のイメージもあがらるる母親をアプトにしたのは、ウサギの記憶も近い場所っていい意味もあがらるると思います。たぶん、あんなに、母を思い出したら、そこに見てアツクも母性にもあがりたことあるからとってってってって!

母 I took part of the reason we decided to have Kirby's home in the Fushicho City is because of the way place that Kirby lives. But of the same time, people here believe in it. There's a sort of a hidden meaning to it, with the maternal essence of death that Kirby has, I think.



母のイメージもあがらるる母親をアプトにしたのは、ウサギの記憶も近い場所っていい意味もあがらるると思います。たぶん、あんなに、母を思い出したら、そこに見てアツクも母性にもあがりたことあるからとってってって!

母 The Japanese movie showing a relationship between Kirby and Kirby that originally going to be featured in the Special Edition as a special scene had a reason to that. It is for the love relationship between them. It was decided that there was no way we could make that part of Kirby's history and character believable, but I wanted that to be included, so we changed it instead. (Shimizu)

The moment in the film with the line "I've got a question for you" and "You got an answer" was inspired by a TV show called "Shall We Date?" and was a reference to the movie "The Godfather Part 2" (which was also the inspiration for the film "The Godfather Part 2"). I thought that was a real sort of relationship, so I decided to do a similar one in the film. (Shimizu)

この人はね、僕たちの兄さんだでもね、残念だけど裏切り者なんだよ

Is he this man? He's our big brother. But also... In our happy flock... he's what you'd call a black sheep.



彼が…… 帰ってくる

Heh. He's coming back.

STAFF NOTES

母のイメージもあがらるる母親をアプトにしたのは、ウサギの記憶も近い場所っていい意味もあがらるると思います。たぶん、あんなに、母を思い出したら、そこに見てアツクも母性にもあがりたことあるからとってってって!

母 I took part of the reason we decided to have Kirby's home in the Fushicho City is because of the way place that Kirby lives. But of the same time, people here believe in it. There's a sort of a hidden meaning to it, with the maternal essence of death that Kirby has, I think.

KADAJ

笑っている表情のセリフに 怒って言ってみて—— 難しい演技ばかりでしたね

I had to say a line meant for laughter
in an angry tone
My role was full of difficult situations like that



「泣き顔をするのが難しかったです。笑っている表情の演技も難しくって……と、今でも自分の演技がどうだったか思い出せなくて悩んでいたりする。でも、演技の楽しさを感じて、これからも頑張りたいです。」

01

今振り返っても 自分の演技だと 思えなくて……

Now that I look back,
it doesn't even seem like I played that character



「最初は自分の演技が全然わからなくて、どうしていいかわからなかった。でも、今でも自分の演技がどうだったか思い出せなくて悩んでいたりする。でも、演技の楽しさを感じて、これからも頑張りたいです。」

「最初は自分の演技が全然わからなくて、どうしていいかわからなかった。でも、今でも自分の演技がどうだったか思い出せなくて悩んでいたりする。でも、演技の楽しさを感じて、これからも頑張りたいです。」

02



「泣き顔をするのが難しかったです。笑っている表情の演技も難しくって……と、今でも自分の演技がどうだったか思い出せなくて悩んでいたりする。でも、演技の楽しさを感じて、これからも頑張りたいです。」



最後は、どこに何をぶつけていいのかわからないままだった呪縛が解けていく感じでしたね

In the end, I finally felt like I was released from a spell of confusion
that had possessed me throughout the project



「最初は自分の演技が全然わからなくて、どうしていいかわからなかった。でも、今でも自分の演技がどうだったか思い出せなくて悩んでいたりする。でも、演技の楽しさを感じて、これからも頑張りたいです。」

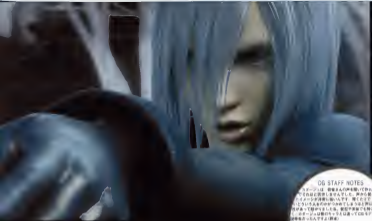
03



「最初は自分の演技が全然わからなくて、どうしていいかわからなかった。でも、今でも自分の演技がどうだったか思い出せなくて悩んでいたりする。でも、演技の楽しさを感じて、これからも頑張りたいです。」

SHOWTARO MORIKUBO

as KADAJ



役者さんの声のイメージも 大きかったカダージュ

The feel of the actor's voice also played a big part in fleshing out this character.

CG STAFF NOTES

カダージュは、役者さんの声のイメージがかなり大きかった。そのイメージを表現するために、声から感じられるようなイメージを追求しました。声から感じられるようなイメージを追求しました。声から感じられるようなイメージを追求しました。

Kadaj wasn't too hard to create since we based his on the actor's vocal quality. What we had to do to properly really get a strong image of him the actor should be really happy that his voice had a strong impression on the staff as a group of what type of person Kadaj was. We had not include what Kadaj's personality is since we didn't get a clear image of Kadaj was a "strong" person (Shinji).



背中に羽根のデザインがあるのは セフィロスをイメージしたもの

The wing design on his back is there to provide an image of Sephiroth.



カダージュの背中には、空中に浮遊するセフィロスのようなイメージを表現するために、翼のデザインが追加されています。これはセフィロスのイメージを表現するためのデザインです。

The intention for Kadaj and his gang was to create a design that was dark. This idea was given to us by the design team, and it was added to the mix to create an image of Sephiroth. (Shinji)

REUNION—CG ARTWORK FILES

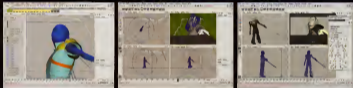
中一で運動しゃってるとそれか何かわかなくて、最初は風入中でなければ普通にも使ってた。セージュは本人に似ていないんですよ。最初は書いたのですが、セージュの衣装や髪の色で悩んでる時に使っていた。セージュはちょっとやわらかさがある。髭は深は、顔がきつくなってきて、ちょっと目が入ってきます。本人と違って目がまわってて、だから目もまわって(笑)(資料)

It might be hard to tell since Tsubaki is smiling, but his kung fu is perfect in this movie while Kadaj's hair is better and shinier. Our initial design for Kadaj had a streak of hair hanging down over one of his eyes. Tsubaki's hair has a texture to it while Kadaj's hair is smoothed up to the back, giving him part of a playful look. I thought I would be choosing to give a beauty by the way and end of fight look in the last chapter (document)



カダージュはアクションも表情も豊かでした

For his part, we had a lot of animation work to do.



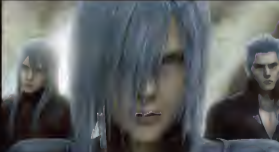
カダージュはキャラ作りとしては優等生でした

Everything just seemed to fall into place when we made Kadaj



有名デザイナーに口説かれて、セージュの場合は、特に難しいところはあまりなかったです。セージュの髪は、そんなに難しいものでもなかった。セージュの髪は、モデルから作って、かなり気に入って、それでいい感じでした。セージュの髪は、モデルから作って、かなり気に入って、それでいい感じでした。

Kadaj's eyes are different from most, but we didn't have any major problems when putting them together. His eyes already had a look, and our job was pretty straightforward at times. We had made sure to be careful with the lighting. (document)



KADAJ



「おいお前の、ておんもへいあから顔が長
えなあってい、おんてこのおも顔あった
ので、お前も顔が長くてしたあ(邦訳)」

「If only he seemed just a little, like this could
be seen through the veil. Things like that
happened all the time, so we eventually had
to wear adjustments. (Romans)'''



「お前も、お前もへいあから顔が長
えなあってい、おんてこのおも顔あった
ので、お前も顔が長くてしたあ(邦訳)」

「お前も、お前もへいあから顔が長
えなあってい、おんてこのおも顔あった
ので、お前も顔が長くてしたあ(邦訳)」



「お前も、お前もへいあから顔が長
えなあってい、おんてこのおも顔あった
ので、お前も顔が長くてしたあ(邦訳)」

「お前も、お前もへいあから顔が長
えなあってい、おんてこのおも顔あった
ので、お前も顔が長くてしたあ(邦訳)」



「お前も、お前もへいあから顔が長
えなあってい、おんてこのおも顔あった
ので、お前も顔が長くてしたあ(邦訳)」

「お前も、お前もへいあから顔が長
えなあってい、おんてこのおも顔あった
ので、お前も顔が長くてしたあ(邦訳)」



**さすがだ
自称元ソルジャー**
Good. You fight like the SOLDIER
you once claimed to be.

1711

**我ら神羅カンパニーは
世界に対して大きな借りがある**
I acknowledge that
Shinra owes the planet a lot.



後悔？ 私は楽しくて仕方がない
Sorry? Why...I've never had this much fun.

1712



**気づけよ
親不孝者**
A good son would have known.

RUFUS SHINRA



010 Renoは強敵から逃げているクラウドのイメージに反して、冷静で、強敵さんには向くも向かぬし、愛を語れてきてくれた。皆さんに感謝です。(原稿)

011 Reno's smile is usually how I imagined it to be when the beginning. Usually, I don't think I could have written his scenes other than playing for his role, so I'm grateful to director's imagination to see Renoing.



012 原稿としては、強敵同士の戦いどころではない(笑)。そこはクラウドでやってもらってます。まあ、生肉ノリ(原稿)が一番の思い出です(笑)。(原稿)

013 Reno's attitude gives us the impression, but he doesn't normally care about rebuilding the Shinra Company (laughs). He's just caught up in his idea of how cool it would be should he do it. There (ironic) because it was like he was reminding the company was enough to rebuild Cloud that he didn't want anything to do with it. (laughs)



014 クラウドもそうですが、542でクラウドが持っているやつもぶついたので、それをあきらめ、流してつくっています。流すのあきらめずに流すシーンが好きなクラウドもあきらめずに(笑)。あきらめなくてもいいんですけど、クラウドはあきらめずに流す(原稿)

015 Reno and Reno were really funny, especially when they were laughing. In the main scene, I mentioned, there personally spoke for the film. Unfortunately, we ended up with some really funny scenes. Reno is funny too. (laughs)

I imagine Reno really class it when the ladies and robots are all shut up and in the same (laughs).



016 Reno and Reno were really funny, especially when they were laughing. In the main scene, I mentioned, there personally spoke for the film. Unfortunately, we ended up with some really funny scenes. Reno is funny too. (laughs)

I imagine Reno really class it when the ladies and robots are all shut up and in the same (laughs).



017 Reno and Reno were really funny, especially when they were laughing. In the main scene, I mentioned, there personally spoke for the film. Unfortunately, we ended up with some really funny scenes. Reno is funny too. (laughs)

I imagine Reno really class it when the ladies and robots are all shut up and in the same (laughs).



018 Reno and Reno were really funny, especially when they were laughing. In the main scene, I mentioned, there personally spoke for the film. Unfortunately, we ended up with some really funny scenes. Reno is funny too. (laughs)

I imagine Reno really class it when the ladies and robots are all shut up and in the same (laughs).



019 Reno and Reno were really funny, especially when they were laughing. In the main scene, I mentioned, there personally spoke for the film. Unfortunately, we ended up with some really funny scenes. Reno is funny too. (laughs)

I imagine Reno really class it when the ladies and robots are all shut up and in the same (laughs).



020 Reno and Reno were really funny, especially when they were laughing. In the main scene, I mentioned, there personally spoke for the film. Unfortunately, we ended up with some really funny scenes. Reno is funny too. (laughs)

I imagine Reno really class it when the ladies and robots are all shut up and in the same (laughs).



じれったいぞ、と
You're a real handful.



神羅カンパニーの再建だぞ、と
O'noir, Cloud. Together we can rebuild Shinra!



よう 相棒
これ 強力なのか?
Hey, partner.
This thing, uh... got any bite to it?

お前ら
しつこいぞ、と
When you gonna call it a day?

RENO

クラウドはもういい!
どうしてあたしたちの話は
聞いてくれないの?

00 Forget it, Cloud!
Why don't you ever pay any attention to us?



01 自分達には気が付かぬが、彼等が傷ついてしまふので、彼等への気遣いも必要にシフトするけれど、アノズコよりヒトヒトという関係も大事にしたい

02 自分達に気が付かぬが、彼等が傷ついてしまふので、彼等への気遣いも必要にシフトするけれど、アノズコよりヒトヒトという関係も大事にしたい



03 自分達に気が付かぬが、彼等が傷ついてしまふので、彼等への気遣いも必要にシフトするけれど、アノズコよりヒトヒトという関係も大事にしたい

04 自分達に気が付かぬが、彼等が傷ついてしまふので、彼等への気遣いも必要にシフトするけれど、アノズコよりヒトヒトという関係も大事にしたい



05 自分達に気が付かぬが、彼等が傷ついてしまふので、彼等への気遣いも必要にシフトするけれど、アノズコよりヒトヒトという関係も大事にしたい

06 自分達に気が付かぬが、彼等が傷ついてしまふので、彼等への気遣いも必要にシフトするけれど、アノズコよりヒトヒトという関係も大事にしたい



07 自分達に気が付かぬが、彼等が傷ついてしまふので、彼等への気遣いも必要にシフトするけれど、アノズコよりヒトヒトという関係も大事にしたい

08 自分達に気が付かぬが、彼等が傷ついてしまふので、彼等への気遣いも必要にシフトするけれど、アノズコよりヒトヒトという関係も大事にしたい

信じられない!

You don't have one!



賛成!

Uh-huh!



MARLENE WALLACE



あの人とは？

Who's he?

10問



11日 *Who's he?* まで話をとらる小僧「On the Way to a Stella」は、デンゼルに憑いて予んたも書いて見ましたが、あの面白い場面も出て、パンクがデンゼルに書いてもらってました(笑)

12日「I wrote a movie called "On the Way to a Stella" and it was all in my head. I was only for the 1st to write about Denzel in that story. It's such a handsome kid, and one look at his head makes the audience of the story excited.



13日 阿部さんの研究資料が面白いとぼんやり思いました。その時に「パンクがデンゼルに書いてもらって、あの面白い場面も出て、パンクがデンゼルに書いてもらってました(笑)」

14日 My biggest worry was that the entire entry might change during shooting. Actually, that's why the boy who was "On the Way to a Stella" is called "Stella". I didn't quite realize what I had in mind for Denzel. But he was a great actor and he's still there, so we were lucky. In the end, we got the best of the best. (Denzel) I was nervous (Denzel)



15日 今年のキョウの呼吸法はいいと聞いて、書いてみました。最初は緊張感もなかったんですけど、書いてもらってました(笑)

16日 There wasn't any rehearsal with my best in Final January 15, so we started to shoot Denzel with the first of them. I don't think it was too late (Denzel) (Denzel)



17日 On the way to Stella, 阿部さん(阿部さん)が書いたもので、あのパンク(阿部さん)のイメージ、その瞬間に書きました。思い入れもたくさんありました。とても可愛くも書きました。と(阿部さん)

18日 I read "On the Way to a Stella" at an early stage in the project, so I had an idea of what Denzel was like. I was very in good luck because of "On the Way to a Stella". I really did understand it the first time. He had nothing to do in that story. (Denzel)

10問

10問

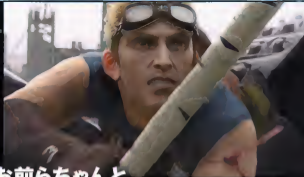
10問

クラウドも帰ってくるよな？

We'll see you there, won't we Cloud?

DENZEL

010



011 3Dグラフィックがリアルな印象の1シーンですが、実はこのシーンは、高橋君は、そのイメージに近づけようとしていた。

012 「You'd be the last line of defense with his little, five-minute job of guarding Phoenix」



013 高橋君の描き出しで「ジョン・キアティ」になりました。『F1』に描き出しの中身がリアルなイメージのイメージに近づけようとしていた。高橋君は、そのイメージに近づけようとしていた。

014 First we took most of the action against, and I see a group of cars in the distance, "during the night" and other things. Sometimes some cars, but imagine I wish we could have used CID in a few more of the scenes, please!

お前らちゃんとつかまってる!
You'll calm down, hang on to your benches!



015

シドのことも忘れないで!
Don't forget about Sid!



高橋和基 (Takahashi Kazuki)

● 役名
シド

● 年齢
20歳

● 身長
175cm

● 特技
サッカー、ギター

● 好きなゲーム
『Final Fantasy』

● 好きな映画
『The Godfather』

● 好きな音楽
『The Beatles』

● 好きな食べ物
『ハンバーグ』

● 好きな飲み物
『ビール』

● 好きな動物
『犬』

● 好きな色
『青』

● 好きな季節
『夏』

● 好きな曜日
『日曜日』

● 好きな映画
『The Godfather』

● 好きな音楽
『The Beatles』

● 好きな食べ物
『ハンバーグ』

● 好きな飲み物
『ビール』

● 好きな動物
『犬』

● 好きな色
『青』

● 好きな季節
『夏』

● 好きな曜日
『日曜日』

● 好きな映画
『The Godfather』

● 好きな音楽
『The Beatles』

● 好きな食べ物
『ハンバーグ』

● 好きな飲み物
『ビール』

● 好きな動物
『犬』

● 好きな色
『青』

● 好きな季節
『夏』

● 好きな曜日
『日曜日』

● 好きな映画
『The Godfather』

● 好きな音楽
『The Beatles』

● 好きな食べ物
『ハンバーグ』

● 好きな飲み物
『ビール』

● 好きな動物
『犬』

● 好きな色
『青』

● 好きな季節
『夏』

● 好きな曜日
『日曜日』

● 好きな映画
『The Godfather』

● 好きな音楽
『The Beatles』

● 好きな食べ物
『ハンバーグ』

● 好きな飲み物
『ビール』

● 好きな動物
『犬』

● 好きな色
『青』

● 好きな季節
『夏』

● 好きな曜日
『日曜日』



016 シドの1シーンで制作チームに感動しました。高橋君は、そのイメージに近づけようとしていた。高橋君は、そのイメージに近づけようとしていた。

017 I want some setting addition to his T-shirt. At least his shirt was really smooth and had the standard railway pattern on it. I probably look easy to do but it's actually very difficult. Thanks!

あとで乗せてやるからな!
I'll give you the grand tour afterward!



CID HIGHWIND



[[1]] 自分は悪者かと思ってるんですけど、悪者か
いんないんか分かりません。悪者か悪者か
なんてです。今の状況にしても、クラウド
の立場に自分が置かれたらどうなるか
なんて思ってます。

[[2]] He has to be dragged into a situation
before he'll meet with it. Vincent is kind of a
loner, and it's his fault! but who else can
reconcile Cloud and the others. I don't think
he would have joined them in this fight
without it.



[[3]] クラウドとバレットは、AC (100%のバレットが
壊れたので、100%バレットをバレット
の元へ送って交換するつもりです。バレット
はバレットです。

[[4]] Adam: Children was killed! Before
Vain of Gardsia: I'll be! I can't! I can't
see any more from the character. It's for the
with it Adam: Children. (Revised)



[[5]] 自分は、クラウドとバレットで決まるとして、
クラウドとバレットで決まるとして、クラウド
とバレットです。バレットはバレット、クラウド
はクラウド。バレットはバレット、クラウド
はクラウドです。

[[6]] I wanted to control the system with
Cloud. I think Vincent and Cloud are really
similar to each other, only Vincent is the
older more mature character. That's why I
went with Cloud's idea for now. (Revised)



[[7]] クラウドは、クラウドとバレットで決まるとして、
クラウドとバレットで決まるとして、クラウド
とバレットです。バレットはバレット、クラウド
はクラウド。バレットはバレット、クラウド
はクラウドです。

[[8]] Vincent never felt like he needed a
phone, and Cloud felt like he'd get in touch
with him later. He doesn't see a reason why
he'd get the phone number. (Revised)



クラウド……

これは戦いの話か？

Cloud...you sure this is about fighting?



……試したことはない
I've never tried.



電話屋は
どこだ……

Where can I buy a phone..?

VINCENT VALENTINE

かつてはマリアージュを成して新しいユフィです。ユフィは半信半疑のウーケに陥り、死の罠に落ちて、己が中心の中を歩いている。しかし、そのユフィはもう半分は古いユフィも持っている。最終決戦のウーケの行動から察するうちに、自分もかつてマリアージュだった。

Formerly on a quest for justice, Yuffie returned to her father's dojo where she fell in love. To find a happy, peaceful ending life, she is still facing the red-headed thief, and the shadow of the ever-recurring darkness that the blackbird Yuffie thought she brought to her life has returned.

Who's been touching my master

使ってるの、誰？ アタシのマテリア



STAFF HOPES

「ユフィ・キサラギは、過去の遺物とアタシの心で、過去を思い出して生きています。過去を思い出して生きています。過去を思い出して生きています。」

We used her beloved mother's Yuffie's mother makes... one fictional moment and another to the actor... Yuffie's mother makes... one fictional moment and another to the actor... Yuffie's mother makes... one fictional moment and another to the actor...

顔は何回も作り替えました

We read her face so many times.

CG STAFF NOTES

ユフィは早い段階から描かれました。そのころにはまだユフィの、髪は「4回ほど変更されました。ユフィは早い段階から描かれました。そのころにはまだユフィの、髪は「4回ほど変更されました。」

We finished the modeling for Yuffie in July and for the CG staff to take over at the start of the year. She had been shown a lot of times... Yuffie's mother makes... one fictional moment and another to the actor...

元気いっぱい！「忍んでる感」ゼロです

She's spy and easy! Although that's not very spy-like

オホサ ユフィ 声: 山本沙織

ユフィ・キサラギ (ユフィ・キサラギ) 1964年12月20日、リオン州バスターン、アムステルダム

ユフィ・キサラギ (ユフィ・キサラギ) 1964年12月20日、リオン州バスターン、アムステルダム

ユフィ・キサラギ (ユフィ・キサラギ) 1964年12月20日、リオン州バスターン、アムステルダム



「ユフィ・キサラギは早い段階から描かれました。そのころにはまだユフィの、髪は「4回ほど変更されました。」

A long time ago I was the... We finished the modeling for Yuffie in July and for the CG staff to take over at the start of the year. She had been shown a lot of times... Yuffie's mother makes... one fictional moment and another to the actor...

REUNION—CHARACTER FILES



010 Yuffie's special attack is, well, unique. She's got a special attack that's... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special.

011 Yuffie's special attack is, well, unique. She's got a special attack that's... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special.



012 Yuffie's special attack is, well, unique. She's got a special attack that's... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special.

013 Yuffie's special attack is, well, unique. She's got a special attack that's... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special.



014 Yuffie's special attack is, well, unique. She's got a special attack that's... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special.

015 Yuffie's special attack is, well, unique. She's got a special attack that's... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special.



016 Yuffie's special attack is, well, unique. She's got a special attack that's... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special.

017 Yuffie's special attack is, well, unique. She's got a special attack that's... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special. It's got a lot of... well, special.

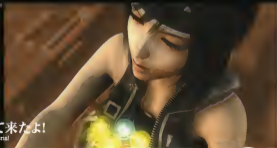


差別! さべーつ!

Secret Bee-Killin'



相変わらず面倒くさいだねえ、クラウドは
クラウドは
That Cloud's a royal pain in the ass...like always



クラウド、
マテリア持って来たよ!
Cloud, I brought you material!

YUFFIE KISARAGI



紅毛のグロウ・モーグを倒すことには決まっていたので、この仕事を断ることはできなかった。最初は、彼らもあんなにウツァイ、ライオンと必死に戦っていたんだ。だから、ライオンと必死に戦っていたんだ。だから、ライオンと必死に戦っていたんだ。

Red XIII was a difficult creature to create. He was not supposed to be a dog. At first we were thinking about having him be some kind of Panthera. We saw a lion and a tiger, but I was already a man that required a lot of explanation, so we decided to go with a dog.



この世界の中で唯一の種に属する、レッドは非常に重要な存在です。ライオン、虎などには「ライオン」や「虎」という名前がつけられていますが、

Red XIII was the original idea, so that's why I had to go with the dog. I thought the world and more of an animal in the appearance (laughs). (Shimizu)



レッドは、5〜6歳の犬の子供です。彼は、非常に可愛らしい存在です。彼は、非常に可愛らしい存在です。彼は、非常に可愛らしい存在です。彼は、非常に可愛らしい存在です。

Red XIII, who did the voice for Cait Sith, was the only one of those dogs with the remaining memory. He was the only one to have had an advanced path for every one of the Final Fantasy projects. (Shimizu)



レッドは、5〜6歳の犬の子供です。彼は、非常に可愛らしい存在です。彼は、非常に可愛らしい存在です。彼は、非常に可愛らしい存在です。彼は、非常に可愛らしい存在です。

Red XIII was a pleasant surprise for us to get the character voice for the role of Red XIII. He was a dog, but we had to use the recording equipment in Japanese. That's the only reason the small number of lines for this part. There was a lot of convincing time that is extremely important at the studio. But since we're doing it digital technology, we were able to capture a clear recording of the voice without any pressure. (Shimizu)



まだ星痕が消えない
子どもいるんだ

There are still children with the stigma.

RED XIII & CAIT SITH

ロッズ

●声: 佐藤拓也 ●衣装: 山本和彦 ●衣装: 山本和彦 ●衣装: 山本和彦

モブの陣取り合戦で「運命の扉」の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。それは「運命の扉」の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。

Let us see if these physical manifestations of Bahamut's spirit and will, that split the monster and is known for its emotional outbursts, which make him seem more human than his peers allow. Armed with his "Luz Warp Tool" on his forehead, Luz takes pleasure in unleashing chaos with a subtle humor slight yet with his grip.

じゃあ、遊ぼう

Fine. Play with me.



STAFF NOTES

モブの陣取り合戦の傍に、運命の扉の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。それは「運命の扉」の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。

Luz is a vibrant manifestation of Bahamut's spirit and will, that split the monster and is known for its emotional outbursts, which make him seem more human than his peers allow. Armed with his "Luz Warp Tool" on his forehead, Luz takes pleasure in unleashing chaos with a subtle humor slight yet with his grip.

「ロッズワープツール」が活用しました

We used the "Luz Warp Tool" for his battle scenes.

CG STAFF NOTES

モブの陣取り合戦の傍に、運命の扉の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。それは「運命の扉」の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。

Let us see if these physical manifestations of Bahamut's spirit and will, that split the monster and is known for its emotional outbursts, which make him seem more human than his peers allow. Armed with his "Luz Warp Tool" on his forehead, Luz takes pleasure in unleashing chaos with a subtle humor slight yet with his grip.

ついつい格好良くやっちゃって……

I made his voice sound cooler than it should have

声優 杉本 義典 (SUGIMOTO YASUNORI)

●所属: 青二プロダクション

●役名: 杉本 義典 (SUGIMOTO YASUNORI)

●役名: 杉本 義典 (SUGIMOTO YASUNORI)

●役名: 杉本 義典 (SUGIMOTO YASUNORI)

●役名: 杉本 義典 (SUGIMOTO YASUNORI)

●役名: 杉本 義典 (SUGIMOTO YASUNORI)

杉本は「ロッズ」に響かせるには、バハムットの陣取り合戦の傍に、運命の扉の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。それは「運命の扉」の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。

杉本は「ロッズ」に響かせるには、バハムットの陣取り合戦の傍に、運命の扉の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。それは「運命の扉」の傍に、ロッズ、彼を助けたという、彼を助けたという、その言葉から多くの人々に受け継がれる一語。



REUNION — CHARACTER FILES



0120 主人公をよりハードボイルドに見せたら、豪華なロビーでVIPのパーティーで「僕」に、どう謝罪を促すか、最終的に決めました。(斎藤)

0121 Speaking of the Protagonist, Okita certainly has a sense that of justice that most have forgotten. In fact we had a scene where fighting and then to shake him afterwards, we see him and another character.



0122 作中の中で今回のような場面にはこれくらいあります。「クラウドとの喧嘩場面を撮るときは必ず、監督陣を泣かせてくれ」これが制作スタッフのモットーになりました(斎藤)

0123 We spend a lot of time pushing only thoughts in the stomach, I wanted to capture the behavior of the character as compared to Cloud through these incidents, we see what there is a number of times. (斎藤)



0124 社会問題としての暴行被害の描写も、少しハードコアなアクションゲームの要素もあわせています(斎藤)

0125 The police encounters for Loz were generally dramatic. We made him a bit over-the-top. (斎藤)



泣いてねえよ
I'm not crying!



なあ、
母さんは?
Hey, where's Mother?



…みんなで…遊ぼう
Together...we'll play...

LOZ



母さんはここなんだろ？

We know. Mother is here.



0117 母さんって、口って開くこととか
お母さんに向けて話してる。全然お母さん
とトコトコ話して、口って開くこととか
ちょっとずつでもお母さんに向けて話
してるとお母さんです（笑）

0118 You're a cool guy, but always recall
back of Leo or people coming who are only
leaves. The story is generally a dark one, and
I thought it could be interesting to have the bit
of humor between Leo and Yuzoo. (Pepco)



0119 今度こそ一回……この辺は、僕らの
メインです。敵陣のそこをメインして
お母さん、お父さんにもお母さんです。
お母さんに向けて話してるんですけど、
お父さんに向けて話してるんですけど、お父
さんに向けて話してあげると、お母さん
お母さんに向けて話してあげると……（笑）

0120 Yuzoo really enjoyed the episode
for Yuzoo and Leo. I guess they got a bit of
reaction because for Yuzoo. All types of
reaction characters that create, but some
intentionally made out to their episode.
With Leo, the main of the book is not dead,
while with Yuzoo it's not as much off to
the left. The book of Yuzoo's father is
present in the top and comes up in the
book. (Pepco)



0121 母さんって、口って開くこととか
お母さんに向けて話してる。全然お母さん
とトコトコ話して、口って開くこととか
ちょっとずつでもお母さんに向けて話
してるとお母さんです（笑）

0122 The closer to his brother with it of
the way he was born, but we
had a moment when he's doing on his
episode. He was trying to stay away
from making any character who long, but
because of the potential reactions it
would cause for other readers. We are
strong, strong, happy, anime with Yuzoo
for a new problem after another. (Pepco)



歓迎
してくれると
思うか？

Thank he'll be happy
to see us?



なんだ、信用ゼロだな
What, the peons aren't trusted?

YAZOO

エアリス・ゲインズブル

● AIR - 32 IN BLOOD TYPE: O ● HEIGHT: 172.2

2 章の冒険によりクラウドはエアリスという大切な仲間と再会した。彼女の笑顔によってクラウドは再び希望を、勇気、勇気を得た。しかし、クラウドは彼女を救えなかったことと自分自身を責め続けた。その結果、エアリスの命が危ぶまれる。

As a shocking incident has passed by, Cloud and the others lost Aerith, a vibrant friend and companion. Thanks to her, they managed to see that a hope shined through the gloomy clouds and ultimately save the planet from utter destruction. Cloud feels an incredible sense of guilt for not being able to save her, but continues to set his sights for hope in the path ahead.

ねえ、もう許してあげたら？

来ちゃったね 自分が壊れそうなのに、ね

You came.
Even though you're about to break.

STAFF NOTES

エアリスの服装を悩んでいる最中、クラウドは少し焦る。それを察知してあげたクラウドの表情が印象的でした。クラウドの髪型についても、エアリスの髪にも影響を与えました。エアリスの髪型にも影響を与えました。エアリスの髪型にも影響を与えました。

As long as Cloud knows himself to Aerith's death, he won't be able to move on with his life. One of the first ideas we had for Aerith's character was her hair. Cloud's reaction and respect for her was a big goal. For Cloud, he can't stop his faith, but still has problems for his. I think we had an atmosphere in which we were aiming for the end - it's not a happy ending.

イメージと素材に こだわりました

We made a lot of effort to stay faithful to the original.

CG STAFF NOTES

クラウドとエアリスの対峙シーンを制作した際、クラウドの表情や髪型にこだわりました。クラウドの髪型についても、エアリスの髪型にも影響を与えました。

We spent a lot of time on the lighting for Aerith. She's always in a dark area, so we had to make sure the lighting was just right. On the other hand, the lighting for her was not too bright, but just enough to make her stand out. We also had to make sure the lighting was just right for the other characters.

存在そのものが美しい イノセントな女性

By Yuzuka Ogasawara / Special thanks to Yuzuka Ogasawara

脚本 新井良輔 NAHA YASUOKO

演出 新井良輔 NAHA YASUOKO

原案 新井良輔 NAHA YASUOKO

監修 新井良輔 NAHA YASUOKO

制作 新井良輔 NAHA YASUOKO

制作 新井良輔 NAHA YASUOKO

制作 新井良輔 NAHA YASUOKO

彼女の存在は、クラウド、バレット、バドゥーの心を開き、クラウドの心にも「イノセント」なエアリスである。クラウドの心にも「イノセント」なエアリスである。クラウドの心にも「イノセント」なエアリスである。

Her presence as Aerith is a great one. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl.

彼女の存在は、クラウド、バレット、バドゥーの心を開き、クラウドの心にも「イノセント」なエアリスである。

Her presence as Aerith is a great one. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl.

Her presence as Aerith is a great one. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl. She's a beautiful girl.



REUNION—
CHARACTER FILES

AERITH GAINSBOROUGH

機体とソルジャーで決まらず、一般市民のクラウド、クラウドと機体と両方都合よくあるZは、持ち及んで開発された。しかしクラウドは、スタート地点より早く、クラウドを手から、強引してその機体にこじり込んでしまった。

Both when Zack was a SOLDIER and Cloud was just an ordinary Shinra grunt, they were often plagued by the same old problems for Professor Hojo's experiments. Thanks to Zack, they eventually managed to escape, but once they were upon a still unending Shinra, Zack was often being to make Cloud, his new ally by a Shinra keeper who had been watching him from the escape.

ソルジャーに なりたいて？ がんばれよ!

So, you wanna be in SOLDIER?
Hang in there.



目指すべく、最初から成功しなくて、最終的に成功しました。初期段階で一歩進んで来たので、いくつかの要素が組み合わさって、いい感じになっていくんです

目標は、最初から成功しなくて、最終的に成功しました。初期段階で一歩進んで来たので、いくつかの要素が組み合わさって、いい感じになっていくんです

初期段階から できていた ザックスのイメージ

We had Zack's design
in the early stages of the project.



目標は、最初から成功しなくて、最終的に成功しました。初期段階で一歩進んで来たので、いくつかの要素が組み合わさって、いい感じになっていくんです

This is the first Red XIII was released in. In FFIX, Cloud had Zack's Buster Sword (the sword was located by Mikoto after she had the sword in her hand) as a given member for Zack, so the sword was named in honor of him.

CG STAFF NOTES

最初から成功しなくて、最終的に成功しました。初期段階で一歩進んで来たので、いくつかの要素が組み合わさって、いい感じになっていくんです

STAFF NOTES

目標は、最初から成功しなくて、最終的に成功しました。初期段階で一歩進んで来たので、いくつかの要素が組み合わさって、いい感じになっていくんです

Zack sacrificed his life so that Cloud could live on. That's how Cloud feels at the end of the game. I used to have both my hands in my eyes in a moment like that, so it's a touching scene for him to calm on thing after Zack's death. It was a great moment. I was in a moment like that when Zack was in the Shinra uniform. I was in a moment like that when Zack was in the Shinra uniform. I was in a moment like that when Zack was in the Shinra uniform.

ある意味理想的、 完璧な男性

Zack has the qualities of a perfect man.



目標は、最初から成功しなくて、最終的に成功しました。初期段階で一歩進んで来たので、いくつかの要素が組み合わさって、いい感じになっていくんです

Zack sacrificed his life so that Cloud could live on. That's how Cloud feels at the end of the game. I used to have both my hands in my eyes in a moment like that, so it's a touching scene for him to calm on thing after Zack's death. It was a great moment. I was in a moment like that when Zack was in the Shinra uniform. I was in a moment like that when Zack was in the Shinra uniform.



0101 Sephiroth is an abnormal specimen with his eyes closed system. But I see that from the touch of an upward origin, it would not be surprising, so it was hard to believe that I could meet of meeting with his extraordinary quality. (Shinra)

0102 Sephiroth is an abnormal specimen with his eyes closed system. But I see that from the touch of an upward origin, it would not be surprising, so it was hard to believe that I could meet of meeting with his extraordinary quality. (Shinra)



0103 Sephiroth is an abnormal specimen with his eyes closed system. But I see that from the touch of an upward origin, it would not be surprising, so it was hard to believe that I could meet of meeting with his extraordinary quality. (Shinra)

0104 Sephiroth is an abnormal specimen with his eyes closed system. But I see that from the touch of an upward origin, it would not be surprising, so it was hard to believe that I could meet of meeting with his extraordinary quality. (Shinra)



0105 Sephiroth is an abnormal specimen with his eyes closed system. But I see that from the touch of an upward origin, it would not be surprising, so it was hard to believe that I could meet of meeting with his extraordinary quality. (Shinra)

0106 Sephiroth is an abnormal specimen with his eyes closed system. But I see that from the touch of an upward origin, it would not be surprising, so it was hard to believe that I could meet of meeting with his extraordinary quality. (Shinra)

0107 Sephiroth is an abnormal specimen with his eyes closed system. But I see that from the touch of an upward origin, it would not be surprising, so it was hard to believe that I could meet of meeting with his extraordinary quality. (Shinra)

0108 Sephiroth is an abnormal specimen with his eyes closed system. But I see that from the touch of an upward origin, it would not be surprising, so it was hard to believe that I could meet of meeting with his extraordinary quality. (Shinra)



ほう、何かおまえを強くした？

Ohh? Where did you find this strength?



おまえの最も大切なものは？
それを奪う喜びをくれないか？

Tell me what you cherish most.
Give me the pleasure of taking it away?

SEPHIROTH

まだまだこれは
終わりにじゃない
気がしますね

You got the feeling
that Sephiroth will return.



11問 一番最初に「セフィロスの影は去らぬ」として「あーこれおつらそうリアムを克服するからすんだんおに帰しました。でも、あの瞬間は本当に苦しい。あの瞬間に思い出が湧き上がるように感じます。」

12問 When I first saw a picture of Sephiroth I knew they were capturing a special moment from me as the voice actor. And looking at that overwhelming his presence in all the scenes. It gave me the feeling that he's not done yet.

「お前のもっとも大切なものは？
それを奪う喜びをくれないか？」
このセリフはゾクゾクしましたね

"Tell me what you cherish most. Give me the pleasure of taking it away?"
This line sent chills down my spine.



13問 一番最初にセフィロスを、それがあんなにカッコイイのがあって、これと聞いておつらそうリアムを克服するからすんだんおに帰しました。でも、あの瞬間は本当に苦しい。あの瞬間に思い出が湧き上がるように感じます。」

14問 My favorite doesn't make him sound overly skilled. It's almost like he's not done yet, and he continues to keep his determination to appear, waiting for the next attack. I like that this sets the scene perfectly. It's like he's not done yet. I'm not sure if that's the best way to say it. I'm not sure if that's the best way to say it.



戦闘中にかかわらず
普通に話しかけてる
超越した存在みたいな、ね

Even during battle he talks with a calm, controlled tone.
It's like he's transcended to another plane of existence.



15問 戦闘中も普通に話しかけて、とても、それがとてもカッコイイ。それがとてもカッコイイ。それがとてもカッコイイ。それがとてもカッコイイ。

16問 Even during battle he's never short of words. His composed demeanor is a key. And he talks in the most perfect way of calm during battle. It's almost like he's transcended to another plane of existence. It's like he's transcended to another plane of existence.

TOSHIYUKI MORIKAWA

as SEPHIROTH

COUNT DOWN TO

1300 Days of Creation and

再臨へのカウントダウン
1300日の結集と戦いの記録

あたかも「リユニオン」のように
奇跡的かつ運命的な集結を見せる
本作の出発点。
当時の証言を時系列で
関係者から追うと、
完成までの苦勞と戦いが見えてくる。

This film shows the miraculous and fateful conclusion to the story.
Just as the word "Reunion" suggests, these are the chronicles of how it
all came together.
The trials overcome and battles fought to bring about the end can be
seen through the testimony of those who experienced it.

January 2000
13 Short Film Proposal



February 2000
First Scriptcard



April 2000
Cleaning the Setting



Summer 2000
Producing the 16 Foot-cards



September 2000
The meeting at
the Tokyo Game Show



Fall 2000
Further Developing
the Setting



November 2000
Jump Fall 2000



October 2001
Reunion at the 2nd Annual
Game/Show/Spring



FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

REUNION

usade



October 2001 award
Production Award
for best cinematic sequence

October 2001 award
Production Award

June 2001 award
October 2001 award
Production Award

September 2001
The Right to Life Award
The Film & Video Awards

LAST DANCE
FINAL FANTASY IX

BEYOND
FINAL FANTASY IX

DIRTY DOGS
FINAL FANTASY IX

PLAY OFFERING
FINAL FANTASY IX



— A PRODUCTION SECRET STORY

「FFVII」から5年 映像チーム・ビジュアルワークスから CG短編作品制作の提案が

Proposal for CG short film from Visual Works Video Team

国内で400万本、全世界で500万本以上をセールスした「ファイナルファンタジー」シリーズの制作陣が、CGの技術の進歩として1997年にリリースされた「FFVII」は、クラウドとモブリスの6年ぶりの再会として「FFX」シリーズの短編映画制作が打ち立てた。その5年経った2002年、新編の映画化に「短編」制作の提案がクラウドの目にとりつづいた。

Final Fantasy VII sold 4 million copies in Japan and over 4.8 million worldwide. Released in 1997, it signified the arrival of a new breed of RPG - the beginning of the 3D polygon age. It produced characters such as Cloud and Sephiroth who would become legends in video game history. And it achieved the highest score of any entry in the FF series. Five years later, in 2002, the production of the sequel film was finally authorized, leading to so long was finally beginning to take shape.



ファイナルファンタジーVII (2001/1/31)
FINAL FANTASY VII (1/31/1997)

ファイナルファンタジーX-International (4巻の予告編)
Final Fantasy X-International (Version Bonus Video) (1/31/2002)



2001年以降、「FFVII」「FFX」など、CG制作の技術が急激に進歩してきて、2002年3月にリリースされたFFXは、CGの技術の進歩として1997年にリリースされた「FFVII」は、クラウドとモブリスの6年ぶりの再会として「FFX」シリーズの短編映画制作が打ち立てた。その5年経った2002年、新編の映画化に「短編」制作の提案がクラウドの目にとりつづいた。

Beginning in 2001, FFVII and FFX set CG video in America's domestic. Then, in January 2002, a new project emerged, Visual Works. As the in-charge of CG production, Visual Works had instead of the usual in-house studio or partner, a short-term production studio located in California. The studio was located in the game. Initially, several staff from Square would spend all day in CG video business. By the end of the production, the staff had moved to the FFIX and FFXII CG resources and adding something new. The newly formed team for CG video would create a final fantasy cinematic film's first in the world. Instead, the company's first CG movie, FFIX's "Final Fantasy: The Spirits Within" (film) will be released. SquareSoft had not feared a level of pressure - unique technology being coming from. To make their movie a truly CG cinematic would have to change the format, and have more to a cinematic. These requirements posed a daunting challenge for the new project - one as the company's first cinematic feature.



プロデューサー 根本慎司 Producer Shoji Nishimoto



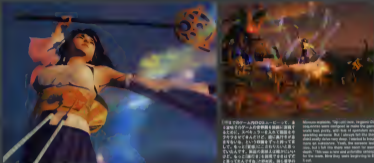
最初は、「X」の復讐の戦いという事になりましたが、最終的には「FFVII」が原点になりました。「ゲームから派生する二次創作性」と考えたと、作品としての人生が豊かになるように、制作にもいろいろと努力が凝らされた作品でもあったので、「FFVII」の

実的な作品を作ろうとなりました。そこで、まずはプロデューサーの北海道からシリアオの計画 - 一度にプロットを制作、制作ロジックができたのです。その後、ビデオがワークスに制作の提案が入り、企画制作一度限らせていただきました。

At first, FFVII was suggested as a basis for the story. In the end, though, FF VII was selected as the top candidate. FF VII was on their mind when making a game-based movie. The game itself was classic worldwide, and the story set a number of questions unanswered at the end. Thus, the decision was made

to create a side story based on FFVII. To begin with, the producer, Yoshinori Hosoya, asked scenario writer Kazushiko Nojima to develop the plot. A script was promptly developed. But then Visual Works found itself busy with other work, and the project was brought to a standstill.

COUNT DOWN TO REUNION



もっとCGらしさを追求したい
Making CG look more like CG

「平澤がゲーム内のCGムービーって、多
くはあのゲームの雰囲気を再現して見せる
感じだ。でもそれってあんまり面白くない
んです。もうちょっと、あのゲームの
雰囲気も大事にしてほしい。それに、あの
ゲームの雰囲気も大事にしてほしい。そ
して、もっとCGらしさを追求したいと思
っています。あのゲームの雰囲気も大事
にしてほしい。それに、あのゲームの
雰囲気も大事にしてほしい。それに、あ
のゲームの雰囲気も大事にしてほしい。そ
して、もっとCGらしさを追求したいと思
っています。」

Minowa explains, "Up until now, Square CG
creatives were charged to make the game
look like yours, not look of operators and
marketing systems. But I always felt like they
did create their own style. I wanted to bring
more of substance. Yeah, the anime was
nice, but I felt like there was more to make
them. This was a new and exciting challenge
for the team. Now they work beginning to do
it for.

ファイナルファンタジー-X(2001.7.19)
FINAL FANTASY X(17/19/2001)

ファイナルファンタジー-X-2(2003.8.10)
FINAL FANTASY X-2(23/23/2003)



「キングダム ハーツ-ファイナルミックス-」(2002.12.16)での要求は
「ファイナルファンタジー-X-2」(2003.8.10)のヒットで動き始めることに
The runaway success of Final Fantasy X-2 (8/10/03) puts the inspirations of Kingdom
Hearts Final Mix (12/16/02) within reach.

「キングダム ハーツ-ファイナルミックス-」(2002.12.16)
「ファイナルファンタジー-X-2」(2003.8.10)のヒットで動き始めることに
The runaway success of Final Fantasy X-2 (8/10/03) puts the inspirations of Kingdom
Hearts Final Mix (12/16/02) within reach.

"After seeing the anime leader made for Kingdom
Hearts, Final Mix (December 16), Minowa was using
their work as an example. Since that film, with lots of
battle scenes," says Minowa, "and that he said it's fun
to see FF's an anime inspired. The rest of us thought
that that CG movie we made for FF was just about
the best movie ever made for a game, but Minowa wanted
that we could do even better. It was pushed by a different
mindset. I was too behind of FF's CG. His dream, however
an anime step closer to reality."



スクウェア・エニックス合併発表もきっかけに? The Square-Enix merger - a golden opportunity?

当時、新社長が書いたプロットは「クラウドとティファと子供達があ
った多岐目的話」になり制作の早い「王国」だったという。そ
れに対して「会社もミッションはそこらジラワで『国』(地下)」、20
分に集約して地上(「TV」で美少女や、ゲームソフトに集約ソフト
を持ってるなど風土や家が紹介された「地球」)という。2002年春、
スクウェアとエニックスの合併発表。これはいい意味で、企業体制
の何がらえで合併になった。

Minowa says the initial script by Nomura was "just a story about
Cloud and Tifa and the kids," and that "it didn't have much action."
By contrast, according to Minowa, "the company's mission was
very simple - we had to make a profit. There were a lot of ideas
being discussed - writing it just over 20 minutes and showing it on
network TV, or featuring it as a bonus DVD with a game." Then, at
the end of 2002, Square and Enix announced their merger. The
would prove to be the biggest that got half the project selling.



1300DAYS OF CREATION and CRUSADE

「FFX-2」の大ヒットが 状況を大きく前進させることに

The smash success of FFX-2 gives the project a major boost



スクウェア・エニックス社を襲った2003年1月13日、「FFX」の継続と並ぶ「FFX-2」が200万本売上を突破し、100万本を記録する。「高品質の大作」の充実を受けて期待される本作のヒットは、「FFX」シリーズの人気や市場の活性化を促す状況を生み出した。一度は立ち遅れていた「FFX」の続

編の制作は遅延。そのプロジェクトに会社から正式にOQサインが出されたのは、ディレクターには「FFX」シリーズのキャラクターデザインを手がけ、「キングダム ハーツ」を立ち上げた野村哲也が復帰。遅々としていたCD制作作品への動向が実現されることになった。2003年春、製作が本格始動する。

On March 13, 2003, with the Square-Enix merger set for Spring, FFX-2 the sequel to FFX, was released. It went on to become a tremendous hit, selling over 2 million copies. The success of FFX-2, which was produced in the wake of the hugely favorable reaction to "The Eternal Castle," provided the impetus for the FF series to expand outward. The FFXII movie sequel project

which had languished for so long was finally given the official green light. Tetsuya Nomura, a character designer for the FF series and "Kingdom Hearts" creator, was selected to direct. At last the team would finally have a chance to put their new CD movie techniques to use. By the spring of 2003, production was fully underway.

野村哲也氏らFFVIIチームが企画に本格参加へ Tetsuya Nomura and the FFVII team dive into the project

野村に企画の主導権を委ねた野村哲也氏は、「FFVII」の経験から、本作の制作に携わることになった。本作の制作に携わることになった。本作の制作に携わることになった。

"The original plan was to have Nomura as director, but Tetsuya Nomura was brought into the project. I was Nomura who took the final decision to have the movie in FFXII. It seemed that everything thought into the plan." (Nomura)

6本の剣を差すクラウド Cloud and his 6 swords



本作の剣と剣の持ち方などについて「クラウド」とも、「クラウド」も、本作では、剣の持ち方にこだわることになった。クラウドの持ち方は、本作の剣の持ち方。本作の剣の持ち方。本作の剣の持ち方。

For this project, Nomura developed a "six-sword" look for a main character. The design team had to be aware that they would either be published or not. They were not a priority, but they were not a priority. They were not a priority, but they were not a priority. They were not a priority, but they were not a priority.



ディレクター 野村哲也 Director Tetsuya Nomura



本作の制作に携わることになった。本作の制作に携わることになった。本作の制作に携わることになった。

本作の制作に携わることになった。本作の制作に携わることになった。本作の制作に携わることになった。

I don't remember exactly what day it was, but I do remember when I was doing it. I definitely remember Nomura coming to me and saying, "This is my project. What do you think?" I wanted to make a CD movie with their action. I wanted to give the studio more

depth. That's why I agreed to direct. Oh, but I made a lot of everything that needed to be done. I made a timeline of the story and just went down all the elements of the story from beginning to end and so on.

COUNT DOWN TO REUNION



「ローグは遠く離れた場所から来ているイメージ、最終的にディーンと
いうのが中心に入って来ること、それと高い山脈、沢山の木立がある
感じのイメージがあった。そこで中心をこの大塔で覆って、周囲
にビルを建てる。ディーンタワーのイメージもここで決まる。」



"Heck it has a hot springs health resort" against higher. "I
love the way going to get to in Midgar, but then you realized it
was the top story. The tough to get to, so we wanted an "Ocean
Doughnut" Place name like Eden and Chevelle Park not be seen
as "Midgar" again.



メテオ防護壁 エッジ
Meteor Mosaic Wall Edge

高速道路
Highway

ヒーリン
Healin Lodge



「メテオ防護壁のイメージは、
自然のイメージによって作られ
た。自然のイメージによって作
られた。メテオ防護壁のイメ
ージは、自然のイメージによっ
て作られた。メテオ防護壁の
イメージは、自然のイメージ
によって作られた。メテオ防
護壁のイメージは、自然のイ
メージによって作られた。」

"This structure was built by
Nature as a metaphor of the
city's strength. It's not a tower
it's a mountain by Nature, and the
structure of the surrounding
area was built on Nature's
power. Since it's only been ten
years, the climate are still in the
process of changing.



「この街、ミッドガルは都市を
中心として発展した。中心の中
心には大塔があり、それ以外
は自然のイメージによって作
られた。メテオ防護壁のイメ
ージは、自然のイメージによ
って作られた。メテオ防護壁
のイメージは、自然のイメ
ージによって作られた。」

"The green city, Midgar was
built in the center and was
surrounded by nature. The
tower in the center is a
metaphor for the city's
strength. They call it "Edge"
because it's on the edge of
Midgar" says Nature. Nature
designed the design of the
tower based on Nature's
power.



ミッドガル周辺に作られていく街 A town built on the outskirts of Midgar

「ミッドガルの周辺に作られていく街
エッジは、周辺にそれ以上の
高さがないので、今度は高速道路
に沿って建ち上がっていくとい
うイメージです。でも、周辺は
自然のイメージによって作ら
れたので、自然のイメージによ
って作られた。メテオ防護壁
のイメージは、自然のイメ
ージによって作られた。」

Edge is a town built around the circumference of old Midgar. When
the people ran out of room to build around Midgar, they started
extending the town out along the highway. But Nature put it in front of
and extended the highway all the way out (laughs). At the end, Nature
uses the highway to escape to the center of Midgar, and Cloud chases
after him. But the highway's only partially finished. This kind of image
is reflected in the logo design for the movie. (Horowitz)



1300DAYS OF CREATION AND CRUSADE

超秘蔵! スタッフ4~5名しか知らない 幻のプロトムービー

A mysterious proto-movie as secret,
only 4 to 5 people knew about it!



これもCG制作のバイクのモーションキャプチャーシーン。なんとバイクがCGで出来た。また背景もCGで出来た。バイクのテクニカルなシーン、キャラクターのリアリティを高めるためにオーグメントした。最終的にCGでバイクが完成したという感じでした(原案)

"This is also a scene from the proto-movie that shows the motion capturing for the motorcycle. Believe it or not, the bicycle was actually captured about for the prototype. We gave the motorcycle custom captures in action but the animating was needed to make it look of the anime style." (Shibus)

バイクアクションは自転車でもーションキャプチャー
Motorcycle action, as motion captured with a two-speed bicycle



空気感と膨大なレンダリングムービーの誕生
The birth of atmosphere and massive rendering



空気感を出したいというのには、最終的にレンダリングの調整が必要でした。原案は、一般市民の生活が中心のバイクのシーン、バイクのリアリティを出してあげてほしい、という感じでした。ここはやっぱりCGで、CGで表現してあげてほしい、という感じでした(原案)



"We have focused on creating a darker atmosphere and more massive depth in the scene about the scene from the movie. The way the scene was captured about making in the studio. We were thinking, 'How, like in the anime,' and we were trying to capture it. We still need to do the film and the CG. (Shibus) But we really had been creating a scene."



CGディレクター 野末武志 CG-Director Takashi Aizu



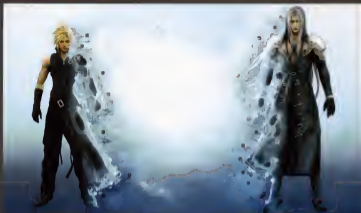
ゲーム用のCGムービーは、色合い「FFX」の調子で描き足で作って、最終的にCG制作になった。原案は、一般市民の生活が中心のバイクのシーン、バイクのリアリティを出してあげてほしい、という感じでした。ここはやっぱりCGで、CGで表現してあげてほしい、という感じでした(原案)

よく覚えて……(原案)。制作が最初にはなかったゲームの中で、色合いも多岐にわたる。最終的にCG制作になった。原案は、一般市民の生活が中心のバイクのシーン、バイクのリアリティを出してあげてほしい、という感じでした。ここはやっぱりCGで、CGで表現してあげてほしい、という感じでした(原案)

The in-game CG movies for FFX were made by a team of about 80 people and lasted about 20 to 50 minutes altogether. For the movie project, we started with about 20 people. Toward the beginning, we thought that might be enough to make something

But I kept getting longer and longer. (laugh) A couple of Namika's notes really left a strong impression. 'You'd do so much story' and 'make it individual.' Oh, and the beta audience has nothing anybody's ever seen."

COUNT DOWN TO REUNION



最終のキービジュアルが完成したのですが、最後の向きに悩んで、キービジュアルをもう1カットに追加して、最終の向きで発表したい、とボタンは自ら意思決定までやっていたと聞きました。でも、この2カットはリアルな質感とリアルな印象を両立させるべく、2カットの背景を別々に作り直して、2カットの質感を統一し、一貫した印象を醸成しようとした（2週）

"This was the last time I'd ever be in a position, like we were trying to get the key visuals ready for launch. They're there until launch, so we can't have any more than that. I'd really like to see the Remastered Barret look from the angle that exists after the redo. Like, 'The last shot, right?' Well, the director of animation is right!" (2週)



何度もリメイクがかかったキービジュアル

Creating remake of the key visuals

クラウドの目は だんだん小さくされていった

Little by little, Cloud's eyes get smaller

最初はクラウドの目の大きさや位置によってストーリーを描いてみるつもりで、最終的にリアルな印象、質感、目の細さリアル化のために、目の大きさを小さく、瞳の位置を下げ、目の傾きを調整して、目の位置を調整してリアルな印象を出したいという考えを練りだして決まりました。本意としては完成で確認しただけなんですけど、どうしてクラウド、と事象はクラウドの目よりむしろ、それ以外の目（2週）



サブタイトルは当初 「リユニオン」だった?

Original subtitle "Reunion"?

最初のサブタイトルはなぜか「リユニオン」なんですよ。この「リユニオン」(Reunion)は最終的にどうも「ユニオン」(Union)という意味と勘違いでして、勘定違いで勘違いでアバウトな意味だ、という意見が出てくるという話を聞かされた。だから「リユニオン」の字を少しだけ変えて「ユニオン」にしてみました。でも、それが「ユニオン」(Union)にはなっていないので、それを直したんですよ。でも、1975年以降も、その「ユニオン」(Union)という感じがよく通じたのでタイトルは「Reunion」

"Originally, the subtitle was going to be "Reunion." Now, because "Reunion" wasn't really meant to mean "Reunion," we changed it to "Union" and found the word "Union," which means "union." Then, I started to find another word for it, and "Union" was the word that got chosen. In the end, we used the one together!" Sakabe adds, "The title was a good job of capturing the fact that FF7 is back, and that Reunion is coming back." (2週)

確信へと変わっていった瞬間

The moment of sheer conviction

最終的なタイトルを決めたから、最初はどうアレンジしていくかわからなかった。最終的に「文」とか「天」とかを見る気がすからどう思うてくるとかあったというくらいにはありました。どかどかのCGも見たときに「これはこれしかない」と感じました。実際の開発とアニメーションキャラクターの間にうまく渡してきて、と。そしてこの後、第3回の東京ゲームショウの発表ができたとき、それは「確信」ともいっていい瞬間だ

This was originally a PR title, so we didn't have too big an ambition for it. This was, of course, after we'd seen FFIX and FFXIII on PS3, which got us wondering about what they were going to show us. But when we saw the Best CG, we thought, "This could work." It felt like the right place between a live-action world and anime-style game characters. Later, when the five-minute sneak preview for the Tokyo Game Show went out, that feeling became conviction. (2週間)



3分の初公開映像は初めて作られたパイロットフィルムだった

The three-minute sneak preview was the first pilot film made



初めて一瞥に供したタイトルとその映像が公開されたのは2003年8月26日～28日の東京ゲームショウ(TGS)の時に作られた制作発表会だった。だが実はこの時点で作られた映像は、冒頭の3分のプロトムービーは別、この3分の映像はなかった。そう、この制作発表会に最初「パイロットフィルム」そのものだったのである。

The first time the title and visuals were revealed to the public was at a presentation held during the 2003 Tokyo Game Show (TGS), from September 26 through 28. In fact, the only visuals that existed at this point were this three-minute sneak and the seven pre-release illustrated cards. In other words, this sneak preview was actually the pilot.



「この映像はとにかくプロトタイプにしてほしい。素材はほぼ完成した。アニメーションは内蔵もできています。この映像は、モーションキャプチャーにもなっていて、文字も入れ、カダージュの独特な剣の振りや動きなども完成しました。資料」

Nakamura's vision was to make the TGS sneak a fully usable, and the team is full of action. "I intended the hidden system, making load times, and used a business event to illustrate Kado's unique way of holding and swinging a sword," says Nakamura.



カダージュの独特な剣の振り方は野村哲也氏が竹刀でモーションキャプチャー
Takaya Haruhiko leads the motion capture for Kado's unique sword lighting style using a bamboo sword



世界に衝撃を与えた映像公開
The sneak preview that shocked the world

まだ完成の途上ではあるが、すでにこの映像は、MGSの映像に似ている。あのプロトタイプは、MGSの映像と似たようなスタイルで、ほとんど完成に近い映像をイメージして作られた。まだまだ完成はして、最終的にこの映像を公開した。いろいろな人が見て、感動した。その感動が、この映像のイメージだった。そのイメージは、この映像の、最終的なイメージだ。

"At this time we were still working for a bit, it obviously made. Our vision was to make something like a sneak video, something you might see on MTV. And the team members, because of their nerves, and something like that, a lot of people were excited. And at a time where it's a movie. We played with that reaction to a video."



シナリオは、まだ「あらすじ」があった程度だった The script was still only a rough outline



TGSで公開する映像は本編では見ない、パイロットフィルムという感じでした。冒頭の3分の映像、毎日見せました。TGSのときも、毎日見せました。『鬼』のこともほとんど聞かない、という感じに仕上げました。

した。シナリオはこの段階では大まかに「あらすじ」の程度しか完成して、まだここにこれをまとめているという感じ。いろいろな人が見て、感動した。その感動が、この映像のイメージだった。そのイメージは、この映像の、最終的なイメージだ。

We checked time the beginning that we watched one the TGS movie in the final version. It was really just a pilot film. We produced three different versions and played one in each copy of the TGS, but make them on that they barely impact TGS at all. The

script we had at this stage was only a rough outline of the whole, and we were still finding lots of little things to add and change here and there. The length was still under 60 minutes and we were actually starting to keep it down to about 45 minutes (laughs)

COUNT DOWN TO REUNION

試験的に制作された最新の映像で さらに今後の方向性が見えてきた

A new test movie makes it clearer than ever where the movie is headed



クラウドの仲間たちも登場
Cloud's companions arrive on the scene

TGSの後、早急のイベント(ジャンプフェスタ)におおむね最終の映像、予告のイメージ、おまけキャラを予告させるとリフレの盛り上がりもあり、かなりできてきているように感じますが、実際の本編とは何れもあるシーンが多い。実はこの時点ではリフレも本編には関係しておらず、ヒアオコンラもまだまだ登場しなA作という話にもあったという。キャラの顔もかなりの確認がされていた。

The test movie was shown at Jump Fest 2004, a year-end event following TGS. It featured rewrites by a different screenwriter from the original, giving viewers the sense that the movie was making considerable progress. However, many of the scenes would not be used in the final movie. In fact, the script was still being processed. The character faces had also undergone substantial changes.



合体剣とフェニルも完成
Fenrir and the fusion swords reach completion

クラウドとバレットの顔は、このテスト映像の段階ではかなり完成していた。クラウドの顔は、この時点ではかなり完成していた。クラウドの顔は、この時点ではかなり完成していた。クラウドの顔は、この時点ではかなり完成していた。

Tajiri's designs for Cloud's fusion swords and Fenrir, when the swords were shown, were quite being revealed. "The swords didn't have names - they simply called them the fusion swords," says Tajiri. "I heard out a lot of thought on how to put them together, and they ended up being together more of a unity of it in the final Fusion sword. It's a very nice idea. Cloud didn't have a name either."

クラウドとバレットの顔は、このテスト映像の段階ではかなり完成していた。クラウドの顔は、この時点ではかなり完成していた。クラウドの顔は、この時点ではかなり完成していた。

In addition to Cloud's fight with the mysterious trio of enemies, Cloud's relationship with Barret is revisited. "At the end, we really weren't sure who would be appearing," says Tajiri. "I don't think we even had knowledge as to who Cloud's wife. The character that we knew from the beginning was going to be in a great way, and there were some ideas."



どんどん膨らんでいくボリューム The movie gets more and more massive



よく使う手話なんですが、今回はPV(プロモーション映像)用にリフレを撮らう、と。声入りの映像でいこうと決まりました。まずはその時点ですべてのキャラクターの顔を決めて、リフレをリフレアップして、顔出しを撮ります。この段階で60分

〜70分の作業になります。最初は30分程度のプロジェクというところでCG制作チームの規模も存ちかっというので、このままだと、リフレとリフレが面白いシーンという感じは出てきてました。(原稿)

One technique we used that's pretty common here is reusing dialogue for the PV (promotional video)," says Nomura. "We decided to go with a full-voice movie. We took the script that Nomura had done up to that point, played out some lines, and built the movie around those." Nomura adds, "At the point,

Nomura commented that the movie would be about 90 to 70 minutes. The CG team had been planning a framework for a 30-minute product, which is what we used initially. It's a stretch in both fits we may have trouble making progress."

COUNT DOWN TO REUNION



「俺は『真流』。俺は『真』。カゲツシは『流』っていうように、俺や真流、カゲツシを絡めて、それを強調した感じですね。日本流のカブブキのバウンス、カゲツシのバウンス、カゲツシのバウンスは俺達が得意なんです」

この映像はほんの一部分。まだ完成していません。最初から撮影はゆるゆるで終わります。その後の撮影はどんどんと進んでいくんですけど、その時に撮影に当たるとは。このへんはフーンとはとんとと進んでいきますしね」

"The trees in the Forgotten City weren't glowing yet at the point. The next morning, we had them done from the beginning, but we didn't show anyone at their glowing due to time constraints, when made the final look good of everybody. Almost all of them didn't see the outcome." (Hideo)



森の樹が光っていない？
The trees aren't glowing?



この段階でもかなりプロトだった？ It was still a 'proto' at this stage

この段階では、シナリオのほうはある程度見えてきておりましたが、ビデオの制作は、まだ1/3とか2/3とかは戻ってません。最初の段階しかできていない状態でした。いろいろなシチュエーションのテストシーンを作っては、それに合わせてやっていく感じで、ある本格的なシーン。まだマスターショットがなかったから、ほとんどが仮想的な映像となりました。後でエアリスのシーンが本面にそのまますま入っているのを見て、かなり驚きましたけど(笑)(Hideo)

At this stage, the plot was starting to come into focus, but the video storyboard was still only one- or two-thirds done. I think it was more like one-third. We were making master shots for different situations and then creating the video to go along with them. The Forgotten City scene didn't have a master shot yet, so it was almost all test video that we were doing. Later, when we saw the Earth scene go straight into the final version, we were pretty shocked (laughs). (Hideo)



1300DAYS OF CREATION AND CRUSADE

天候管理シーケンス設定 全体尺の確定へ

Establishing the overall length and the settings for the weather control

T06. ジャンプフェスタ、オレでヴェネチア。3回あった「ヤマ場」のうち、売上最高の「ヤマ」を指したとき、天候は追加シナリオが開始されたとき。まだできていなかった「アウトオブコンタクト」も決まっていた。100日に達した2004年の年末、赤い糸の制作と天候と尺の管理「リスト」をつくったシーンの順序を見直した。

T06. Jump Fest and Venice. As the base unit and everyone faces their challenges, the Mount Fuji had ever been. Moments consist the addition of a white range of new material, and unfocused beyond and ideas employed began in later shape. The length was fixed at 100 minutes at the end of 2004. Now, lets take a look at the overall structure instead each scene, complete with time and weather data and never before seen in Japan.

最初のシーンは十数日作り直しをした
The first scene was done and redone over a dozen times



1日目12時(曇り)

Day 1, 12:00 p.m. (cloudy)



最初のシーンが撮影の邪魔。雪りから撮影。ここは実際に撮影されたシーンの写真。雪が吹く場面。このシーンの撮影は、雪が吹くシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

The shot starts at night in the first day. The shot started early. We had to finish this scene over and over. I remember clearly a lot of effort going in and the distance between the set and the character, everyone goes right.

1日目14時(雨)

Day 1, 2:00 p.m. (rain)



このシーンは、雨の降るシーンの撮影。雨の降るシーンの撮影は、雨の降るシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

The light between the Tulle and the fire was used in the Northern Case before the rain. The rain started after the rain. The rain started after the rain. The rain started after the rain.

1日目15時~15時50分(曇り)

Day 1, 3:00 - 3:50 p.m. (cloudy)



このシーンは、曇りのシーンの撮影。曇りのシーンの撮影は、曇りのシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

The shot and the scene did the same as the first. The shot and the scene did the same as the first. The shot and the scene did the same as the first.

1日目17時(曇り)

Day 1, 5:00 p.m. (cloudy)



このシーンは、曇りのシーンの撮影。曇りのシーンの撮影は、曇りのシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

After being affected by weather at night, the scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot.

1日目17時30分(曇り)

Day 1, 5:30 p.m. (cloudy)



このシーンは、曇りのシーンの撮影。曇りのシーンの撮影は、曇りのシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot.

1日目20時(曇り)

Day 1, 8:00 p.m. (cloudy)



このシーンは、曇りのシーンの撮影。曇りのシーンの撮影は、曇りのシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot.

1日目21時30分(曇り)

Day 1, 9:30 p.m. (cloudy)



このシーンは、曇りのシーンの撮影。曇りのシーンの撮影は、曇りのシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

After being affected by weather at night, the scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot.

1日目27時30分(晴れ曇り)

Day 1, 9:30 a.m. (partly cloudy)



このシーンは、曇りのシーンの撮影。曇りのシーンの撮影は、曇りのシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot.

このシーンは、曇りのシーンの撮影。曇りのシーンの撮影は、曇りのシーンの撮影とほぼ同時に行われた。

The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot. The scene was shot.

ボリュームの確定までが大変でした It was tough going until we fixed the volume

CGの作業は遅く、最初に「エレメント」と呼ばれる1個1個のピースをあたかも先に作って、それを同時に動かすのが大変だった。そして、最終的には「ライティング」まで作業が完了して、ようやく完成した。その後、「モーション」の

アップの動きがスムーズで、これは「アニメーション」だった。アニメーションをスムーズにするのが、とにかく従来のゲームムービーとは異なる。ボリュームがかなり多いので、ボリュームがスムーズになるまで大変だった。そして、

The CG production process goes something like this. You start out by making individual pieces called "elements". At the same time you generate a "video storyboard" for the whole thing. You add things like lighting. After that, you move on to

animating and acting (making it really is hard). This one means animation or production. In any case, the rendering took a lot longer than a regular game movie, so it was tough to deal with when the volume kept getting bigger and bigger. (Shinji)

COUNT DOWN TO REUNION

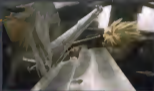
モーションキャプチャーと フェイシャルアニメーション

Motion capture and facial animation



モーションはキャプチャーしたがバトルシーンは、ほとんどが手付けモーション

Even though we took motion captures, the battle scenes had to be done almost entirely by hand



モーションキャプチャーをしても、その表情はほとんど
手付けです。やはり、キャプチャーはあくまでも手
付け。あと何もういっぺん手付けでやっちゃえばいいですね。
特にバトルシーンはほとんど手付けです。(山本)

Even when we do a motion capture, we don't put too
much on. Motion captures are no more than an assistance.
Everything else pretty much has to be done by hand.
Battle scenes in particular had to be done almost
entirely by hand. (Yamamoto)



CGレイアウト担当 山本和仁
CG Layout
Kazuhito Yamamoto



レイアウトという仕事は、簡単に言
うとカメラを設定するものです。た
だ、CGの場合は、シーンのすべてを
作り出す必要は無いので、現場
のアイデア出しとしっかりと連携の
関係も必要です。ドラマシーンでは、

ボリュームの分、苦労も大きく

Many battles, many difficulties

モーションキャプチャーを採るの
で現場と同じ環境でもカメラを置くこ
とができますが、アクションシーン
では、カメラを置く前にすべてのア
ニメーションを大まかにでも自分で
作らなければならないのが大変で
した。

Doing layout work basically involves
deciding where the camera goes. But
when working with CG, the entire scene
has to be created, so you end up in a
situation where the characters are
pre-rendered, their performance, and
coming up with new ideas for camera
shots. Since motion capture can be used

for the dramatic scenes, the camera
can be set up the same way it would
be for a live-action film. But CG action
scenes on the other hand require you to
roughly add all the animation in
used for that sequence before you can
set the camera. So action scenes can
only be laid out on the final passes.

The shots in the left shows a scene from
the infamous children's media capture.
One major problem with children is that
they grow up too fast. Another is getting
them to stay focused when filming for long
periods of time. We're fortunate to note that
Mitsuki's scenes were being captured on
April 23, 2008. Action capture and voice
recording are handled by different actors.



ワンカメラアクションバトルのために「街」を場所を選んだ

The streets were chosen as the location for the
one-camera action battle

この戦闘は最初から決まってい
た、ワンカメラでやってみたいので、
ワンカメラアクションバトルにする
感じなんです。それが最初から
イメージしてて決めていた。撮影
の時に、カメラがカメラマンに
対して、カメラマンがカメラマン
に対して、カメラマンがカメラマン
という感じで、ワンカメラのバトル
という感じ。(山本)

I really wanted to do the battle with
one camera. Yuffie and Vincent
are really fun, so I thought I was
in over the top. I spent the
camera needed a stage where
they could see their own reactions
to help themselves to be fun of what
the screen. That's why the battle
is set in a building. (Yamamoto)

COUNT DOWN TO REUNION

ソフィは表情豊か一方で、フェイスリフトアニメーションは顔筋の動きが自然なため、

Rene has a wealth of facial expressions, and the facial animator had a few lines waiting at all times.



多彩な表情は役者と一体になって完成していった

A dazzling array of facial expressions lifted straight from the actors' faces.



長い髪のキャラクターは、全体的に重みが多い。ライティングアニメーションで髪の色も変更できるようにした。それぞれのシーンで髪の色を調整する必要がある。

Long-haired characters by general are heavier in air. Lighting and animation change the appearance of it. Hair's expression will make them vary slightly during scene adjustments to each scene.



「リアクション」と呼ばれる演技プロシユアと上のシーンでは、場面に応じてキャラクターの表情は、俳優の顔の表情をそのままコピーして取り入れる。同じような表情を繰り返す場合も多量に収録する。

Lip syncing is done by observing either of the actors when asked to react to movements when they do their part recording, and using those movements as a model for the CG.



ピンポイントワークの表情も収録する必要がある。このシーンとよく似た表情が、今回限定的に収録された。今後の収録もピンポイントワークの表情も収録する。

Wide ranges for the most subtle facial are often used as one of those those moments. For the anime's AC, the data the most also comes from memory shall vary separately for each and every scene.

バハムートの動きはモーションコンペで

Bahamut's movements are fashioned through a motion competition

バハムートはデザイン的には非常に強いイメージだが、動きが非常に重たい印象を受ける。動きが非常に重たい印象を受ける。動きが非常に重たい印象を受ける。

Bahamut's design is that of a powerful monster. However, because the designers made the look that somewhat gaudy, and had a motion competition, they took the form and the look together to create the Bahamut.



社内がわいたのは群衆と水の表現
The crowd and water effects got the company excited

CGアニメーション監督

白鳥広一郎 CG Supervisor Hiroichiro Shirai

大人と子供の動きの違いが勉強になった

We came to realize how different children were compared to adults



子供としては、手打りのモーションからキャプチャーの優るとは思いますが、子供と大人との違いが勉強になりました。子供と大人との違いが勉強になりました。子供と大人との違いが勉強になりました。

動きのバリエーションなどは、特に後半のアイデアが大変に活発なためです。また、キャラクター間の対比が非常に高く、大人と子供の動きの違いが勉強になりました。子供と大人との違いが勉強になりました。子供と大人との違いが勉強になりました。

I feel it strange if describing the animation team. Everything from hand-drawn animations to transferring animation capture data to the screen, as well as various screen effects. Our team actually got quite a bit of help from the Kingdom Hearts staff. A lot of their ideas were used for the battle scene in the church.

We learned a lot by looking at the difference in movement between the adult and child actor on the motion capture side. Children don't look like they're actively moving their hands and legs. Instead, it's more like they happen to have a certain way without realizing it.

1300DAYS OF CREATION AND CRUSADE

細かいディティールへのこだわりと 意外なエピソードたち

Little details and unexpected happenings

完成までの長い道のりを振り返ると、いよいよと完成が見えてきたとき、その制作過程で出てきたいろいろなメイキングエピソードを思い出した。なにげなく観ていたシーンの、このシーンの撮影を助けてくれた人達と、また違った見方が出てくるはず、大塚隆と島の想い出が、実は別に意味がなかったことも判明?

After a long journey, the end of the road to completion was finally in sight. We put together a compilation of all the happenings that occurred during the production process. Scenes that you never give a second thought to will appear in a completely different light after you read the anecdotes on these pages. And maybe you'll find out that things really weren't any better meaning to the original story in the matter of 17 months after all.



携帯電話は FOMA です
That cell phone is a FOMA!

その理由は、この時代の FOMA です。クラウドは、この時代に生きています。FOMA の携帯電話は、この時代に使うのが当たり前です。

"The cell phone is a FOMA because you can get from the top in FOMA. The reason for 'Party Members Clothing' (Dennis Knight) 'Dennis'.



だんたんと汚れていく服
Their clothes gradually get dirtier and dirtier

服はだんたんと汚れていく。これは、クラウド、ティファ、バレットも。だんたんと汚れていく。

"As the story progresses, you can see that their clothes gradually get dirtier. Cloud, Tifa, and Barret as well. They get dirtier in dirt and sweat." (Dennis)



ヴェネチア以降、出てきた狼

ヴェネチア以降、出てきた狼。狼はクラウドの服装を汚すために使った。クラウドの服装を汚すために使った。クラウドの服装を汚すために使った。

"The wolf is a special effect that represents the biggest part of Cloud's journey. It appears in many scenes. It was added after the story was finished. It was added after the story was finished. It was added after the story was finished." (Dennis)

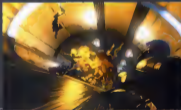
仲間みんながつけてる
リボンの意味は?

What's the meaning behind those ribbons everybody is wearing?



みんなのリボンで、仲間の絆を表現している。リボンは、仲間の絆を表現している。リボンは、仲間の絆を表現している。リボンは、仲間の絆を表現している。

"In the end, we realized that some of the competitors were looking at us. Someone suggested that if they're not going to win, they should at least wear something that shows they're not. So we had them wear a ribbon as a sign of unity that they haven't forgotten about their 'partner'.



この時代の
主な燃料は?

What do they use for fuel in this time period?

クラウドは、この時代に生きています。クラウドは、この時代に生きています。クラウドは、この時代に生きています。クラウドは、この時代に生きています。

"Cloud and the gang actually won't use any more because it's still the way of the world. They don't use any more because it's still the way of the world. They don't use any more because it's still the way of the world." (Dennis)



シナリを辞めた時、誰もが「シナリ」を辞めた。シナリを辞めた。シナリを辞めた。シナリを辞めた。シナリを辞めた。シナリを辞めた。シナリを辞めた。シナリを辞めた。

When I wrote the script, I remember there was this 'feel good' factor going on. Actually, it was more like being busy that feeling good. But I think you have to suffer more first before you can start feeling good. incidentally Dennis's parents, who died two years earlier, were supposed to be former Shinra Company employees, but I don't think they'd be there. Shinra Company people recognize that they were the bad guys. There must still be a lot of Shinra sympathizers around. A lot of people must have benefited from Shinra, and unemployment is probably running pretty high right now (laughs) (Miyamoto)

COUNT DOWN TO REUNION

この曲もピアノバージョンからそのおとまでです。凄くおもしろいです。ピアノだけで作ってあるのは珍しいというだけでいいから、うらやましいから是非聴いてほしい。僕の音楽観が表れてる。僕の中に歌が響きやすいように作られたんです。(Fukui)

This is also the same as the original song from the piano version. You might not think it would work, but I was surprised how good it was, and how fitting. I really enjoy the basic reason, it fits the spirit of being caught in the state of beauty. (Fukui)

水のイメージを考えたから

I had the image of water in my mind



闘う者達 [Piano Version]
The Fighters [Piano Version]

Materia
Materia

Water
Water

この曲も大空洞と同じくしています。声科を定めて声科演習のCDで収録してあるんですけど、あのCDの収録が済んでから、録音しての収録という段階で、1人で録音してこの曲のイメージを演出しようとしたら、イメージももたらしてました。そのおと、すでに自分自身が関わって、あの大空洞のイメージを演出しようとして録音したおとと同じくらい、おとを演出してました。(Fukui)



実は「北の大空洞」と兄弟の曲
A close musical relative of "Northern Cave"

録音する時に録音するイメージが湧きまして、この曲のイメージが、それを演出してました。最初は、全部がキーボードで、生活感の部分にする予定だったんですけど、行ったら生活感の部分からイメージが湧いてくる感じだったので、録音前に音を出してました。録音のイメージを演出しようとしたら、イメージももたらしてました。そのおと、すでに自分自身が関わって、あの大空洞のイメージを演出しようとして録音したおとと同じくらい、おとを演出してました。(Fukui)

I had a few images in my mind for each of Summoner's songs, so when recording the one, I clearly remember the first image that I had. I wanted to have it completely clear in the guitar, so I did not put anything in the piano after that. After that, I was recording the piano part, but I was not doing that because I already had the water when the staff started recording. I was very happy that the staff and I were able to work together. (Fukui)

Black Water
Black Water



ギターとチェロのバトル
A battle between guitar and cello

Battle in the Forgotten City
Battle in the Forgotten City



生張と打ち込みの混ざり具合が好き
I love mixing live strings with post-recording

アレンジー 福井健一郎 *Arranger: Kenichiro Fukui (Fukui)*



音へのこだわりははとでも驚きましたね I was amazed by their attention to sound

しゃりとしたのがポイントで、曲も曲を録音しているという点は、僕も録音でやった。サブマリンチームも録音のイメージを演出しようとして録音したおとと同じくらい、おとを演出してました。そのおと、すでに自分自身が関わって、あの大空洞のイメージを演出しようとして録音したおとと同じくらい、おとを演出してました。(Fukui)

The texture was great, and the sound was clear and consistent. They were very attentive to the sound quality. I was very impressed by their attention to sound. (Fukui)

where they play up the piano and sing "Duke Dingo" which we had to get the timing of the song just right, and add an extra ring. By the way, there were talks about the mix of it in THE BLACK MAGICKS' mix of the arranging stages.

1300DAYS OF CREATION and CRUSADE



主人公の「The Chase of Highway」(P. 車道ハイウェイ)は、このゲームの中でも、演出が最も印象的である。主人公は、このゲームの中で最も重要な役割を担っており、このゲームの中で最も重要な役割を担っている。このゲームの中で最も重要な役割を担っている。このゲームの中で最も重要な役割を担っている。

"The song after this, called 'The Chase of Highway', was actually composed to start when Future falls off the building. The track was composed to help the player through the chase. I was brought in to see how I could help in arranging the existing one. I composed for this the song to come right after it is hit, so it was brought in as an extra. 'The Chase of Highway' (Japanese)." (Hirano)

次の後のイントロ
After the next intro

Encounter
(Encounter)

The Chase of Highway
The Chase of Highway

悲しいじゃないかって怒ってた
Not sad, but mad



この曲の作曲者のアレンジは、よりドラマチックな展開を演出するために、曲の構成をよりドラマチックにアレンジした。この曲の作曲者のアレンジは、よりドラマチックな展開を演出するために、曲の構成をよりドラマチックにアレンジした。この曲の作曲者のアレンジは、よりドラマチックな展開を演出するために、曲の構成をよりドラマチックにアレンジした。

"I actually arranged this song to emphasize the role of the character. My first impression of the scene was that 'King was mad - something like that. I was with the band and saying, 'Mother! But then later they told me she was actually dead (laughs). So I guess I got the theme of the song wrong.' (Hirano)"

Savior
Savior

J-E-N-O-V-A-[F#m] AC Version]
J-E-N-O-V-A-[F#m] AC Version]

再臨、片翼の天使 - Advent : One-Winged Angel -
Advent : One-Winged Angel

この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。



悲しみのあとに怒りが?
Sadness into anger?

この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。

"This was the greatest request I got for the first time. We started with the original CD version, which is purely instrumental, and started to add a vocal. We then added a new vocal and lyrics, and made it as a theme for the game. In the end, we added a part for the first time, and got to see growing pains in this kind of work. Instead of playing with what we already had, we started to create new themes, and this is how I have it." (Hirano)"

"I was the composer of the song. As I had seen playing it, I was a very different approach to it. So I had a different way to show the scene. What I tried was to use music to show a variety of situations, such as when the player's actions lead to the beginning, the middle, and the end. I was able to do that together with the other staff." (Hirano)"



Cloud Smiles
Cloud Smiles

僕らの戦いも終わった [笑]
Our fight was finished [laugh]

この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。この曲は、このゲームの中でも、最も印象的である。



最大の実験音楽
Our greatest musical experiment

アレンジー 関戸剛
Arranger
Tsunehiko Saito

すべての音が一体となって突き進む醍醐味
The enjoyment of merging all sounds into a single masterpiece



ゲームの曲の多くは、繰り返しの曲で構成されています。今回のサウンドトラックには、ゲームの曲の多くは、繰り返しの曲で構成されています。今回のサウンドトラックには、ゲームの曲の多くは、繰り返しの曲で構成されています。

Many of the songs used in a game are repeated over and over again, but for this title we tried to gradually change the songs so we were going to better match the flow of the scenes. We'd arrange the music so that all the sounds would all come together in one for the first time to emphasize the mood, and make that part really stand out. That was really a big effort - it took a long time to do it - and we took away a lot of time and ideas that I think were in vain to apply in future work as well.

2年連続のヴェネチア出品が 9月の発売日を決めた

A second straight Venice screening sets the release date for September



スタッフが最も手厚くサポートを受けた最初のヴェネチア出品。この出品が9月の発売を決めたとも言える。

None of the staff could have imagined that the movie would be screened at Venice for two years in a row. It was this screening that set the release date for September.



再びヴェネチアに出品することが決まったのは、9月の発売日を定めた。この9月の発売日が決まると、最終的な9月の発売日も決まってきた。

"Being chosen for another showing at Venice puts in a nice target to aim for. That also really had to get it done (laughs). It also kind of set the release date for us." (Shimizu)



9.2-62回ヴェネチア国際映画祭 9/2 The 62nd Venice Film Festival



映画でも海外メディアからの取材が盛ん。映画のオタク、ミュージシャンにも受け入れ、レッドカーペットに駆け出し、スタッフ陣の姿もまさに世界的なワンシーンでもあった。

Much love around the world extended to meet the Venice screening. The shot was greeted by festival chroniclers, music fans. The sight of their strapping out with the red carpet leads for a festive event.



真ん中にはラウの行動が、映画祭でも海外メディアからの取材が盛ん。映画のオタク、ミュージシャンにも受け入れ、レッドカーペットに駆け出し、スタッフ陣の姿もまさに世界的なワンシーンでもあった。

They were joined by Tabu who captured the scene at Chateau and went to the other side of the red carpet, who seemed really with the press.

9.13-ジャパンプレミア開催

9/13 Sneak preview before the Japanese premiere



ヴェネチア映画祭のオタクにも受け入れられた。映画祭でも海外メディアからの取材が盛ん。映画のオタク、ミュージシャンにも受け入れ、レッドカーペットに駆け出し、スタッフ陣の姿もまさに世界的なワンシーンでもあった。

The excitement of Venice spread over to Japan where fans gathered to watch the sneak preview of Hige Hige Tanin. Chroniclers, music fans. The sight of their strapping out with the red carpet leads for a festive event.



真ん中にはラウの行動が、映画祭でも海外メディアからの取材が盛ん。映画のオタク、ミュージシャンにも受け入れ、レッドカーペットに駆け出し、スタッフ陣の姿もまさに世界的なワンシーンでもあった。

It came with close to the release date, a great preview featuring Chou and Takahashi was selected on the release target film. The movie of about 100,000 copies in Japan on the Friday, and I will be the next day.

渋谷でも大々的な発売告知が

A massive promotional campaign in Shibuya



1回目のヴェネチア国際映画祭に出品した後、クラウドの映画祭がきっかけで「ハイム」というシーンでも登場した。オタクにも受け入れられた。映画祭でも海外メディアからの取材が盛ん。映画のオタク、ミュージシャンにも受け入れ、レッドカーペットに駆け出し、スタッフ陣の姿もまさに世界的なワンシーンでもあった。

After the first showing of Venice, they selected new scenes for the one where Cloud and his friends gather to fight Bahamut, which had to be amplified everything. As a precaution, that early made me sweat (laughs). We were still learning the ropes in the video world, and that really came cutting the release date and the press (repeated). I never imagined that a limited edition printing 30,000 yen limited set TV-777 copies, and it's all because of the event and marketing during the movie brought to the movie. Nobody was expectant about the release day, so he came up with this crazy idea of selling 77,777 copies at 7 eleven in the evening (laughs). (Machizumi)

COUNT DOWN TO REUNION



スペイン、シッチェスにて開催された第16回カタルーニャ国際映画祭では、第10回映画祭以来、連続して第3回映画祭以来となり、10年連続で最も人気のあるスペイン映画祭となった。上映中、観客の中には拍手が絶えずあり、上映終了後はスペイン映画のイベントが開催された。会場での「リア・メリア」の上映も予定されている。

The movie appeared on Saturday, October 15 at the 16th International Film Festival of Catalunya in Sitges, Spain. After the initial screening, the movie came shooting in, and the crowd was enough loud, like an extraordinary normal showing. The film had such theater was packed full. 100 seats was provided for someone and it was the movie reached a long running opening weekend. It ended up setting the festival's high box office record.

10.15—スペイン・カタルーニャ国際映画祭にてメリア栄誉賞受賞

10/15 AC receives the Merit Honorifica Award at the International Film Festival of Catalunya in Spain

フランスのテレビで放映されているアニメーション映画『3年目の恋』(3 Years On Tuesday, December 1) France awarded the "Prix Zone 05" to the movie, to be shown in the film festival.



フランスのテレビの放送が、シッチェス国際映画祭の開催に先立ち、映画祭の特別賞としてメリアに贈られた。メリアは、10月15日に上映された。

In Paris, another actor Christophe Melles talked about the awards ceremony... awarded movie to him. He also mentioned he learned French from the movie. He is just enjoying, saying that he has had a great experience.



12.1—フランスで芸術革命に寄与する作品として「Prix Zone05」を受賞

12/1 AC receives the French "Prix Zone05" for contributing to revolution in the arts



この映画はフランスで放映されているアニメーション映画『3年目の恋』(3 Years On Tuesday, December 1) France awarded the "Prix Zone 05" to the movie, to be shown in the film festival.

On Tuesday, December 1, the movie was shown at "KINO Aero" one of the Czech Republic's most famous theaters, as part of "Festival" at Janin film festival being held in Prague. Czech film festival to show a particular importance in film festival's work as a selection in showing film, and AC received the award, featuring white poster.

12.6—東欧チェコ・プラハ「キノ・アエロ(KINO Aero)」でも招待上映

12/6 AC is invited to screen at "KINO Aero" in Prague, Czech Republic

2006.4.25—全米でも発売へ 4/25/2006, AC is released throughout America

アメリカでの発売は4月25日に決まった本作。4月3日には発売日イベントも大盛況で、その人気は自然に、先行して発売されているアメリカのメディアとウェブサイトでデジタルグッズとしてかなり売れており、3月1日の発売も予約の嵐から、いよいよ本格的な映画の話題が広がるという。この間の間、イランの映画祭からもFAKが来て、ぜひ見てほしいと言われたほど、とは異なり、今後は世界映画でのリリースがメイン。

The movie was widely appearing in April of American release date. Pre-release events on April 3 proved to be a success success, and the movie's popularity spread worldwide. The Good Features and Fans made that went on sale before the release became top-selling items. Will probably seeing high in Europe, the movie is still reaching invitations to appear at the festivals. Harrinco says that he has recently received a fax from an Iranian festival urging him to bring the film to Iran, and so AC's long release schedule continues around the globe.



1300DAYS OF CREATION AND CRUSADE

プロモーション映像から生まれた特典アニメーション 「ラストオーダー ファイナルファンタジーVII」

"Last Order: Final Fantasy VII"
A promotional clip turned animation



[AG]の特別限定BOXに収録されて
いた追加のアニメーション「ラスト
オーダー」アニメーションの脚本も、製
作者はマッド・ハウスが担当。セファ
ロスの登場とクラウドの未来が描か
れている。一部でゲーム本編とは違
うシーンがあるが「追加されたクラウド
の姿もセファロスの顔も」という部分
別、ここにはいろいろ補正もありません
というところではあります。本作
の制作総指揮はLAST ORDER制作
FANTASY VIIプロデューサーであ
り、FINAL FANTASY VII ADVENT
CHILDRENの監督を務める、サテの
大層な成金は以下のように語る。

[サテ]とCHIEF「FFVII」（以下
略）のプロモーション用に作成さ
れたアニメーションが、東京ゲーム
ショウやTVMCなどで実際に放映さ
れたのが非常に制作する意欲のまっ
かでした。とはいえ、もともと男
もつけ、かっこよかったのは、「最終
敵の顔を描かず」ということへの
こだわりでした。手書きのものアニメ
である以上、顔の描写も手書きでは
遅いけれど、また、画面構成によ
って雰囲気が変わってしまうのです
が、金物を通じてカメラリレーが解
できるような演出や上はやりません
で描かれました。クラウドの
あのセファロス、そしてニブルヘイ
ム事件は、「FFVII」という世界の中
でも、最も重要な事件です。ですが、
その際に、「FFVII」本編中よりクラウド
の成長した姿の描写がほとんどし
ておられていませんし、ムービーも
ほとんどない。クラウドのクラウド
たかゆ。セファロスの圧倒的な強さ、
クラウドの覚悟も、など重要な要素
が削り落とされる。[AG]は深く
感じました。その要素を今後追加に
も取り戻すこと、そのエピソードを
制作することになりました。同時に、
セファロスという物語で両方であっ
た高い壁がいたんだという事実をし
りかかされたことという思いもあ
りました。

制作総指揮、企画から手を取った
と語っていますが、制作はマッド
・ハウスをメインとしたのは、向に
[AG]のアニメを制作してきてしま
ったから、というのの理由に由来す
る。マッド・ハウスの社員さん
が、何年も弊社に居て来たいた
が、制作現場を突入して以降はま
ずどこまでか一部大手会社の人
です。その意味でもアニメ制作がな
いう意味の先輩も、よく理解して
いたはずというところ。マッド
・ハウスさんにもお話しした過去の
理由と似ています。私も、FFVII
も、アニメで制作するというプレッ
シャーは大きかったのですが、現場
ではベースとなる資料の観点から、
制作現場から何らかのNGが出て、も
う制作現場で待つことになるはず
はしませんでした。ラストオーダー
の制作は本編の制作ですから、製
作者も想定外に苦しみながらも必
ずやりです。その後のFFVII
[AG]、その後の制作にきた本作
の最中ころとセファロスは、セ
ファロス」といいたいところでは
、実は両方です。ラストオーダーは
ニブルヘイム事件とセファロス事
件という年代が違う二つのエポ
ドが並んでいるのですが、この
時代はフェロスの別々の変化とい
うか、クラウドの成長の両方とも
に注目して制作してある
です。その意味から言うと追加し
てしまったが、現場は制作を
するために目の裏側と作り直し
を繰り返して、いかに制作現場
にフェロスの成長の物語でもあり
ます。そのシーンにも注目して見
てほしいです。今回は[AG]の[AG]、
そして本編より追加したAであら
うための作品として制作しましたが、
クラウドはもう少しでも追加され
る作品として、私たちの[FFVII]の
ラビに追加された材料が追加です。

STORY

それは 友達の未来を守った 男の記録

This is the story of a man who risked his life to
protect a friend's future.

それは、友達の名前を守った男の記録——運命の道の中を走り、ふたつの影——、再会がプロローグの戦士がそれを告ぐ、同
じ道、クラウドにも見せられ定めた2人——セファロスとクラウドの運命の道が下された。

資料をめぐりながら「ファンタジーVII」

「5年前のあの事件を思い出せば、彼らの運命がどうことなっていたらう？」
5年前、クラウドは運命に犯されていた。運命と戦った運命の男、クラウド、セファロスが死を覚悟したのど、彼を倒し
ていた人々を救ったと噂に、クラウドは「ファンタジーVII」の物語——最初、セファロスを倒すべく、クラウドは、2人の
運命は、セファロスが、クラウドを救うライオンハートと身を守ることに決めたこと——そして現在、運命の
クラウドを守るように、クラウドは——手から運命を守りたい。2人を保護するために出陣するクラウドの戦い、し
かし、運命も運命の道にクラウドを倒す——「クラウドはクラウドを倒し、再び倒すセファロス」そして——

OTHER PIECES : FINAL FANTASY VII

The Advent Children Advent Pieces, limited to six and including an extensive amount of the movie in which Tifa looks at Cloud when he comes to save her. (She's a single scene can be subject to multiple interpretations, it was agreed upon to portray them in this way.)

Alio Ota (Producer "Last Order" Final Fantasy IX) Marketing Producer "Final Fantasy XI" Admott Colburn) reacts about the making of the film: "The promotional clip we made for 'Before Crisis: FF-III' (FC) became extremely popular in various venues, such as the Tokyo Game Show and TV commercials.

The reaction was received from that led us to the decision of making this animation. During production it is never clear the most attention to see, 'How should Tetsuya Nomura's drawings come as screen?' That was also the most challenging part. Since it was produced as an animation using hand-drawn cells, it was inevitable that we wanted to simplify some of the lines drawn to make them thinner. Also, since several anims looked as the original drawings, each segment ended up having a different feel, step-by-step as the scene is changed. We wanted to make sure that the final product was of very high quality, so we worked with the promotional company step and right, straight through to the deadline. The relationship with the Turks and Zack, as well as the Midgarite incident are some of the most important events in the world of FFVII. But for one reason or another, if the FFVII game, there includes only scenes as described by the original artwork, with fairly very limited extension. These scenes also contain important background details, such as why Cloud is who he is, the root of Sephiroth's insanity, Tifa's feelings, several others. Director Nomura and I thought this information would provide a deeper, more engaging understanding of Advent Children, as we definitely make four subject matter.

At the same time, we wanted to portray Zack properly - to make sure that this handsome, light-hearted young man was in everyone's memory."

"I remember exactly, the production period went for six months from the first set draw up our studio. This means we had Midgarite work on this one was not only because they had already worked as the FC animation in the past, but also because their president was an enthusiastic and positive about the entire project. He came to our office every time to discuss the project with Nomura, often with very late at night. Midgarite really understood the significance of what we were trying to accomplish, and it meant to make an FF-III animation. That was the biggest reason we decided to go with them.

During the most popular games in the FF series, FFVII, and animating it was a huge responsibility. While we worked as the basic drawings that would later serve as guidelines, we had a lot of requests from Nomura. We had to re-draw as many of them that of one point the entire production team as previously. Last Order is not a new scene either from the game, so I had to make all the character look a few years younger. But you know, at that age they grew up fast, so trying to work with that was quite... (Laughs) Well, I was hoping we could point to Zack as the primary narrator of our story through this project, but I actually think the real highlight is Tetsuya. Last Order is based on 2 stories that happen at different times, the Midgarite incident, and Zack's escape. It was also during those years that Tetsuya's feelings blossomed, so rather his position within the Turks started to change. For example, there's a scene where he talks back to Tifa, trying to get his own ideas of justice heard. Another moment is when he decides to let go of his own moral values, in order to carry out a cruel mission. It's a story of Tetsuya growth, told through reconciliation. You see the kind of scenes we wanted people to be more aware of, this animation is not only a message to FC and Advent Children, but also gives fans a deeper, more fulfilling understanding of the game itself. You may be able to find a little bit closer to Cloud and all the other characters by having it in your own FF library."

This is the story of a man who put his life on the line to protect his friend's future. Two figures make their way through a pitch black forest - with Shinra troops hot on their tail. Mikahide: the Turks are determined to hunt down these figures, "Zack and Cloud" who had escaped from the facility.

"Their lives look a turn for the worse - all because of that incident five years ago." Young soldiers as he slips through darkness. Five years ago Mikahide was engaged in Battle. It was Sephiroth (Shinra's strongest SOLDIER) and a man called as a hero, who unleashed the first. One by one, he betrayed those who had believed in him, until he reached Jenova - then, in an instant, a second incarnation. It was Cloud. Their battle concluded with Sephiroth's shocking demise and drawing himself into the Lifestream. And now Zack is trying to face his pursuers in order to save Cloud, who is suffering from memo poisoning. The Turks move in to capture the two escapees, but then the Shinra troops too eager for the hot, post their game of Cloud "Get down!" tells Zack as he leaps in front of Cloud to shield him, and then

LAST ORDER. FINAL FANTASY VII

LAST ORDER FINAL FANTASY VII

[U]-εγ 0007/10/5 アバランチリーダー暗殺… 6年におよぶ神羅とアバランチの闘争に隠された真実

007/10/5 Avalanche leader executed!
The hidden truth behind the 6-year battle between Shinra and Avalanche.



- コントラクト・エクスプローラ
- ネットワークアドバンス機能
- BTI (Battle Tactics) PCMA (Plot) 対人対戦
- 最大 100 名対戦 (最大 100 名)
- FFXI/FFXII/FFXIII/FFXIII-2

- SQUARE ENIX CO., LTD.
- Square Enix FFXI
- BTI (Battle Tactics) PCMA (Plot) 対戦 (最大 100 名)
- FFXI 最大対戦 (最大 100 名)
- FFXI/FFXII/FFXIII/FFXIII-2



007/10/5 0007/10/5 「闇夜に今こめくちたち」

「タークスの初仕事は 八番街の警備 それが我々の伝統だ」

"Every Turko's 1st job is patrolling 8th Avenue, that's our tradition"

その日 1 人の新人タークスが
任務に就いた。命じられた仕事
の内容は 8 番目の警備。警備工
はメンバーのおかげで、ミッドガ
ムは活気にあふれている。そんな
平和な夜の警備だ。本人の
仕事は同僚となくすさぶさぶだ
と成して語ってはいたったが

That day, a new member of the
Turks was given his first assignment
• a simple patrol of 8th Avenue.
Mogep was a little from the 8th
street energy. In a town as peaceful
as Midgar, that first job should have
been a simple job of passage, without
any problems.



この日、タークスリーダーの息子である新人タークスが任務に就いた。命じられた仕事の内容は 8 番目の警備。警備工はメンバーのおかげで、ミッドガムは活気にあふれている。そんな平和な夜の警備だ。本人の仕事は同僚となくすさぶさぶだと成して語ってはいたったが

These eight are the main party members. Each one of them specializes in a different weapon, such as a gun, but in traveling they, and the commander, each have their own specialties, including a former sub-boss of Don Corneo, a former gang member, and a former hedgehog military science prodigy. Yes, though he does not appear again in any other story, this is the brother of the Turko who went up.



神羅カンパニー総務部調査課タークス Turk, Shinra Electric Power Company General Affairs Investigation Department



007/10/5 0007/1/14 「散光を償う間」

「神羅が奪った星の命は 神羅に関わる者の命で 補填するのです」

"Any of the planet's Lifestream is taken by Shinra shall be compensated by Shinra themselves"

神羅カンパニー総務部調査課タークスは、水逆に耐けたものの、最終的に仕事内容を知ると、あるべき神羅への報復・復讐活動に着手する。その一方で、現場を力をもつ総務部にも対応したため、現場はうまくいくどころか、

Though unsuccessful, the end-Shinra group Avalanche starts an attempt to destroy the main Lifestream some time ago. This event required risky acts of protest against Shinra to spread into against the empire. On the other hand, Avalanche has been detected of a very special power, and, power-drink. It slowly begins the decline into history.

アバランチ Avalanche



アバランチは、神羅社にも対抗するつもりで、最終的に神羅社にも対抗する。その一方で、現場を力をもつ総務部にも対応したため、現場はうまくいくどころか、

Avalanche is a huge resistance led by the representative Tifa. They're both the main Shinra and Tifa in the history movement. Before that time, Shinra had another powerful act regarding before the empire.



相互補充されていく COMPILATION of FINAL FANTASY VII

「COMPILATION of FINAL FANTASY VII」は「FFVII」を題材に受けていますが、プレイしてあるとまた別の世界をうけるのです。『FF VII』に登場したキャラクターが「FFVII」で登場するのと、「COMPILATION of FINAL FANTASY VII」では別の世界に登場する。そして「FFVII」以外の作品にも登場する。いろいろな世界に登場する。そして「FFVII」以外の作品にも登場する。いろいろな世界に登場する。そして「FFVII」以外の作品にも登場する。いろいろな世界に登場する。

COMPILATION of FINAL FANTASY VII

時は来た
我らは、これより世界すべての狩り取りを行う
選ばれし者は殉となることを許さう
選ばれる価値のない者には殺戮と虐殺を与える
縊り、バラシ、斬り、殺し……
撲殺して刺殺して圧殺して扼殺し突き殺し
射殺して、摩殺しよう
我らはこれより
世界全ての狩り取りを行う

At last,
The time has come to cleanse this world.
The pure will be "saved" for the chosen.
While the wicked will be hunted, slain and exterminated.
They shall be strangled, skinned, slit, slaughtered, beaten, crushed, and crushed.
Garrotted and impaled.
Shot and executed, crushed, pinned.
The time has come to cleanse this world.

ヴァンセントの身体に秘められた 星の命を狩りとる力が暴走する

The team kills Vincent and runs out of town.
His only mission is to kill the planet's Liberator.



メテオの衝突から5年、神羅の地下への活動が激化したことで神羅の存在が暴露される。そこは究極のソルジャーを収める研究が続けられていた神羅の最も秘密の場所であった。地下で静かに命を奪っていたDG（ディープグラウン・フロンティア）は、人類の存続を宣言する。

高々と舞臺行進に歩き出されたヴァンセントは、自ら自決が繰り返されていることを知覚する。改変された彼の身体には、さらなる機能が追加されている。オースター・ライストリームと内蔵に流る平流二重の力が湧き、そのときに自分の生命と進歩のCに繋がる力がヴァンセントにも蓄っていたのだ。その力の暴走は彼の運命を明らかにしていく。

These years have passed since Meteor hit the planet. A passage leading to Shinra's underground operations has been found, unveiling a nightmare for all the world. This is indeed one of Shinra's darkest secrets. The underground operations were focused on developing "Despotic Soldiers," SOLDIERs of ultimate destructive power, who were destined to rule against humanity. Vincent is unwittingly drawn into the fight. Finding that he himself was the target, Heio, who recuperated Vincent's body, had a secret deal with Vincent's faith, unbeknownst to Vincent. Once - just as with the Liberator, a time will come when the planet must return to the survivors. A power remains deep within Vincent that would allow him to end all of the planet's life as we know it. When his power awakens, it will rage out of control, destroying the enemy's true desire.

ヴァンセントは、ソウルファイアによってDのCに
さらされた運命の激戦を繰り出す。

Samurai tells Vincent the truth about what happened during his resurrection.



……仕方がない
世界を……救うとしてよう
I guess I have no choice
It's time...to save the world



大人っぽい雰囲気デザインしました I designed it with sophistication.

企画担当の「DG」であるので大人っぽいデザインにしています。「F.F.VIII」の最終ボス「ディープグラウン」のデザインです。当時のユーザーが社会人になっていました。今ではゲームから離れてしまった人も多かったと思います。ちょっとハイソで大人っぽい雰囲気を感じさせました。

また、ストリーミング、エッジのみの予約を認めているのですが、最初、エッジのみのF.F.VIIIの予約のエンディングを認めるにはまだ準備ができていなかった。「F.F.VIII」(X)と少し遅れても入りました。

From this point on, we expect UK to have a very mature look that stands out from other titles. F.F.VIII was actually released about 10 years ago, so I've had played it at the time should be adults by now. They may have already outgrown games, but I really wanted it to be something that was

sophisticated enough for them to enjoy. The story takes about the same of XIII, but in our initial idea, Midgar was so badly damaged that it was impossible to link it with the ending of F.F.VIII. I felt that that was overkill and that there were a lot of things to think about. (Shimizu)

COMPILATION of FINAL FANTASY VII



WEISS
ふっ、これは、新たな
リユニオンだと思わなかね?
A new-fusion, you could say.

20周年記念イベントの特別映像「グランド
ファンタジー」の一場面。

While the Goddess gathers her Disgaead
Soldiers, she also needs a secret ally...



- PlayStation 4
- Steam Action / RPG
- 11/16発売 (Deluxe) 12/1 発売
- 11/16 発売
- PlayStation 5
- 11/16発売 (Deluxe) 12/1 発売
- 11/16 発売

そして……もう一つの歴史がここに
Here, another vesque of history unfolds

**CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII**

来た語られない「FFVII」の残された謎に迫る
Unanswered questions from FFVII are dealt with

これまでにはないプロモーションビデオ
で、ある少女のアドベンチャーが語られて
いる。ファンの方はその少女の名前が
おぼろげに思い出される。その中でラスト
オーダーの戦いが描かれているように、時
代設定の部分で驚かすところもあります
「COC」FFVII (13話編成)は、「FFVII」に
つながる重要なストーリーになる
予定です。「FFVII」以前の時代が中心で
くまなく掘り下げられた物語になります
期待



ROSSO
もう十分生きたのでしょ?
今度こそ、生き返らないように……
報酬はにして、ぶちまけてあげる!!

You've lived long enough, Vincent Valentine.
And I'll make sure you don't cross back this time...
by hitting you into pieces!

刺客と評されるバレットのライバルに選
び、その人生を歩かしていく。

Rosco the Crimson was a Warrior Abled. He
is in his agreement with Rosso's past and his
retribution.



- PlayStation 4
- Steam Action / RPG
- 11/16発売 (Deluxe) 12/1 発売
- 11/16 発売
- PlayStation 5
- 11/16発売 (Deluxe) 12/1 発売
- 11/16 発売

そして……もう一つの歴史がここに
Here, another vesque of history unfolds

**CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII**

来た語られない「FFVII」の残された謎に迫る
Unanswered questions from FFVII are dealt with

The postcolonial roller we released some
time ago, has a story plot in a postcolonial
narrative. So I'm sure the fans know who
she is. You'll notice there is some footage
from Last Order, as some events take
place in that same period of history. But in
Crisis Core, FFVII (re-released) you
will see some twists and turns to the plot
some surprising elements. It's going to be a
story that digs deeper into what happened
before FFVII (Deluxe)



AZUL
やはり、戦いは、
殺しく合いで……あってこそだ!

この強さこそが本物の強さであり、その強さ
こそがバレットを倒す鍵になる。

And the Crimson was looking for an opponent
to test his strength. He craves blood.



- PlayStation 4
- Steam Action / RPG
- 11/16発売 (Deluxe) 12/1 発売
- 11/16 発売
- PlayStation 5
- 11/16発売 (Deluxe) 12/1 発売
- 11/16 発売

そして……もう一つの歴史がここに
Here, another vesque of history unfolds

**CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII**

来た語られない「FFVII」の残された謎に迫る
Unanswered questions from FFVII are dealt with

この強さこそが本物の強さであり、その強さ
こそがバレットを倒す鍵になる。



NERO
これ以上、
兄さんに近づくな、
消去しますよ?

However, I know I can no
longer let you run about unharmed.
I must protect my beloved brother

本物の強さこそが、バレットを倒す鍵に
なり、その強さこそがバレットを倒す鍵になる。

Now the Dark brings people like his
own destruction, for a single purpose.



- PlayStation 4
- Steam Action / RPG
- 11/16発売 (Deluxe) 12/1 発売
- 11/16 発売
- PlayStation 5
- 11/16発売 (Deluxe) 12/1 発売
- 11/16 発売

そして……もう一つの歴史がここに
Here, another vesque of history unfolds

**CRISIS CORE
FINAL FANTASY VII**

来た語られない「FFVII」の残された謎に迫る
Unanswered questions from FFVII are dealt with

本物の強さこそが、バレットを倒す鍵に
なり、その強さこそがバレットを倒す鍵になる。

DIRGE of CERBERUS -FINAL FANTASY VII-

広がりゆくFFⅦACの世界

The ever-expanding world of FFⅦ: Advent Children

クラウド&フェニール

Cloud & Fenix

■限定版アドベントチルドレン: ももクロードに限定
PVC 全高約20cm アクションフィギュア ■クラウド正
装: 約18cm/フェニール全高: 約10cm

■Material: "Real Fantasy" (Real Children, School
Prize, Limited) Box set ■Painted PVC Action Figure
■Cloud height approx. 18cm, Fenix Length approx.
10cm.

各品目の進行で一番にも到達した。今回の
フィギュアの完成には最も見逃すものがある
が、「FFⅦAC」のクラウドもももクロードを
見失うもアクションフィギュアが完成され
ている。クラウドは室内では限定版への到着の
み。いずれも作製職士の腕が光る作製に
あたってあり、そのクオリティは高い。

Collectible figures included here with clouds, or even
solo by themselves, are enjoying immense popularity
as of late. Cloud and other characters from FFⅦ:
Advent Children are being sold as action figures with
exchangeable parts. The Cloud figure, however, can
only be obtained in Japan with the Advent Prizes:
Limited box set. Their original assets being created
under the supervision and quality of Takafumi
Takaya, and are of very high quality.

日本国内では限定版アドベントチ
ルドレン: ももクロードに限定したクラウド
とフェニールのフィギュア、す
のちフィロソフィのアクションフィ
ギュアも登場している。限定版に収
められたアクションフィギュアはこと
う可能。またまた完成して届くまでのス
トラスも作製する。

"Advent Prizes: Limited" box set, for
exclusively distribution in Japan, included
an exclusive action figure of Cloud and
Fenix. They're of the same quality as the
Sephhiro and other action figure
exchangeable parts with exchange parts. Cloud
was restricted to sell in the marketplace.
Weapons and exchangeable parts are also
included.



エキストラパーツ ExtraParts

スクウェア・エニックスのイフ
インクウォーターアワード
で毎年開催される(2007年)よ
まじらぬクラウドフィギュア
の完成に貢献したクラウドフィ
ギュア、最も重要な部分の交換
パーツ。頭部、胸部、腕部、
手袋、足袋、腰袋、交換に
対応するパーツが用意されて
いる。

A set of parts for substituting the
head of Cloud's face, Buster
Sword, and his arms will have the
same look as original. The set, which
within 1,000 yen, will completely
and not break the Advent Prizes:
Limited box set. They are Original
Parts and Original Parts.
The face in the head part has
been modified and a transparent
part has been used for the hat.



正装と上級版の交換パーツが付属。手袋も両方セットで届くとき
は両方セットで届くようにしてください。



全身の顔ヘルムフェイスの追加。手袋も両方セットで届くとき
は両方セットで届くようにしてください。



手袋も両方セットで届くとき両方の手袋パ
ーツが付属。手袋は両方セットで届くとき
は両方セットで届くようにしてください。

Sephiroth

■7/13/2007FFⅦAC プレイアーツ
■スクウェア・エニックス 全高: 約18cm
■PVC 全高約20cm アクションフィギュア ■全高: 約
18cm

Vincent Valentine

■スクウェア・エニックス 全高: 約18cm
■PVC 全高約20cm アクションフィギュア ■全高: 約
18cm

Tifa Lockhart

■スクウェア・エニックス 全高: 約18cm
■PVC 全高約20cm アクションフィギュア ■全高: 約
18cm

セフィロス(FFⅦAC プレイアーツ)
Sephroth

ヴィンセント・ヴァレンタイン
Vincent Valentine

ティファ・ロクサハート(FFⅦAC プレイアーツ)
Tifa Lockhart

FIGURE ART FROM FINAL FANTASY VII

バハムート・龍 BAHAMUT 8IN

■コトブキヤ■価格：2,000円(税込)■PVC製
完成品高：約18cm■関節数：約30点
■塗装有、可動品

■KOTOBUKIYA■Price: 2,000 yen (tax incl.)
■Material: PVC Figure ■Length: approx. 18cm ■Joints:
Approx. 30 ■Painted ■Articulated



この頭が関節構造になって関節するのには結構おもしろいけど、頭の中にはリアルマリアージュの像が隠れている。

The face details of this three dimensional sculpture are very impressive when held and viewed closely. The neck parts have been used for its wings and other features.



豪華特典満載の アドベントヒーズ・リース:リミナッド "Adventure Linked" is full of special features!

阿蘭という名の"アドヴェント"は、復活とカオスに抗争するという特別な力をもっている。また、「マヌカー・リース」などというように、「リベラ」に上乗せ商品といった価値があります。そこで、「アドヴェント」として商品の品々という意味合いを持つとしたのが、アドベントヒーズのこのリミナッド。

The unit "Adventure" refers to the resurrection Aps, just as in the novel "The Advent", "Adventure" has a connotation of it being something special, or something with class. In by naming it "Adventure Pieces," I wanted it to carry a special meaning (Nishida)



アドヴェントヒーズ:リミナッド、ボックス版限定品(予約限定)。バハムート:リミナッドの予約限定品(予約限定)。アドヴェントヒーズ:リミナッドの予約限定品(予約限定)。アドヴェントヒーズ:リミナッドの予約限定品(予約限定)。

Includes Card and Power Sphere, miniature angel (included), exclusive design for both original model (large version), 1:100 scale. Details: Full armor detail, special feature: PVC sculpture: "Last Order: Final Fantasy VII" and "The Advent Children" system, the "Mixing Of" and "The Advent Children: Beyond Final Fantasy" system, by artist: Shinya Arisaka, artist: "Advent Children" is "International" in PlayStation 2 (Japan Edition) with Picture-Lock.

■コトブキヤ■価格：4,000円(税込)■PVC製完成品高：約30cm■関節数：約50点■塗装有、可動品

■KOTOBUKIYA■Price: 4,000 yen (tax incl.) ■Material: PVC Figure ■Length: approx. 30cm ■Joints: Approx. 50 ■Painted ■Articulated



■コトブキヤ■価格：1,000円(税込)■PVC製完成品高：約10cm■関節数：約10点■塗装有、可動品

■KOTOBUKIYA■Price: 1,000 yen (tax incl.) ■Material: PVC Figure ■Length: approx. 10cm ■Joints: Approx. 10 ■Painted ■Articulated



特約の目録に書かれては居ませんが、このミニチュアは、非常に細かく彫られているので、非常に美しいです。

The artwork always had to be handled beautifully from a close view of the intricate details, which are difficult to see in the photo.

シャドウ・クリーパー
SHADOW CREEPER

シエラ号
THE SIERA

PLAY ARTS FIGURES FINAL FANTASY VII

STORY DIGEST

FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN

ストーリーダイジェスト
ファイナルファンタジーVII アドベントチルドレン

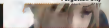


2 years later


Contact

Church

Forgotten City



FINAL FANTASY VII ADVENT CHILDREN



色づいてゆく世界
色づいてゆく心
それぞれの未来は光にあふれている
彼らの軌跡はどこまでもつづく
刻みつけられた足跡を永遠に語り継ごう

The world is turning color
Hearts are turning color
Everyone's future is enveloped in light
Their paths know no end
Let us tell the history for all eternity, the history
marked in their footprints


Summoned Beast

Highway

Reunion

Smiles

WITH INSIDE STORY



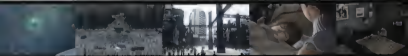
あの戦いから2年 ——星に再び災厄が降りかかろうとしていた

Two years have passed since that decisive battle
—— Now, the planet must face yet another calamity...



開発サイト秘話

最初に書いたキーワードに「少女のアレシオン」というのがあって、小さい女の子のナレーションで物語が進むというのをやめたかったんです。小さい女の子が、難しいことをたどどしくしゃべるといふ導入をやってみたかった。レド嬢が巧味するオープニングは自分が描きましたことでした。これはあとからシナリオに追加してもらいましたね。あそこで出てくる「嵐」の500年後の編に描かれたミッドガルは、人々が地上に戻ったという象徴だったんです。元々、ミッドガルというのは、地上を捨てた世界だったんですが、その下にはスラムと呼ばれる世界があって、地上に降りて生活をしている人々がいたんです。その上に都市ミッドガルを建設していたのですが、最終は云通り、人々は地上で自然と共に生活を始めたというイメージなんです(原村)



REUNION FILES—STORY DIGEST

2 years later

星を食う蟲いから500年後、世界は再び緑に染められ、活気を取り戻していた。その498年前、あの穢い月の2年後、星が最終に武器として開発したライフストリームとの衝突で、人々は新たな異端に脅かされていた。

— 惑星の地獄 —
治療のしない病が人々を苦しめる中、北の大空で、ある観望をするオーケラスの星に雲が染められた。きっと見ることもない。彼らは何者なのか？
— ディファは、かつてアバランチの船の船主「セブンスヘブン」で、マリンや直虎のダンゼンらと暮らしていた。しかし、そこにクラウドの影はなかった。

It's been 500 years since the battle to save the planet. The world is once again full of life, covered with lush vegetation. However 498 years ago, just two years after that horrid battle, the people were facing a new threat. This crisis was the result of the LifeStream - utilized by the planet as a weapon to defend itself.

— Descriptions —
All over the planet, people were suffering from a disease for which no treatment had been found. Meanwhile, as the Turks carried out an investigation in the Northern Caves, they were confronted by a mysterious, new group of enemies - the likes of which they had never seen before. Who could they be?
For some time, Tifa had been living with her father and an orphan named Donzer at "Seventh Heaven," the bar that served as the old headquarters for Avalanche. Cloud, however, was nowhere to be found.



Untold Stories From the Making

"One of the last phrases I jotted down was 'varietal from a young girl.' Right from the beginning I had the idea of opening the movie with a story narrated by a little girl. I was imagining her speaking about something quite complicated, maybe stumbling over some of the words. The opening sequence with Red XIII roaring, that was my idea too. It was something that I asked to have added to the script later. The shot of Midgar that appears in that particular sequence was FF VII's greater version of Midgar, 500 years in the future. It symbolizes people returning to living aboveground. You see, originally Midgar was built underground. In it, there was a sector called the 'Slum,' which was inhabited by people who had chosen to make the aboveground their home. These were the people who actually built the city (Midgar) on the surface of the planet. So it's a story where, in the end, people go back to living aboveground, choosing a life closer to nature." (Romano)



[2年後] **2 years later**



クラウドの前に現われた謎の三人組 —それぞれの思惑が動き出す

Three strangers appear in Cloud's life
— Each one with their own intentions.



開発サイト秘話

最初はカゲジョって、そんな理由がなかったんですけど、なんか知らないうちに集まっている(笑)。10代という若い設定もそういうところからきてんですが、その後ももう少しわかりやすい説明を入れようと思ったときに、ジェノバの首をめぐる争奪戦というネタを入れたんです。これでずいぶんわかりやすくなりました。そうじゃないと、ただの00番の若者でしかなかったですからね(苦笑)。このシーンは「空気を」とか人物のライティングとか、長期的なイメージを作るのに取立ったシーンです。そのために、何度もリテイクを繰り返しました(苦笑)。最終に出てくるカーチェイスのシャドウカーパーって、竹谷さんによるとカラスの羽がデザインの花ネタさんです。ホップとヤズーがバイクで手綱を引いてるなんてアイデアもあったんですが、それはやめました(笑)(開発者)



REUNION FILES—STORY DIGEST



Contact

2年前の戦いの後、各拠点はそれぞれの帰るべき元に戻り、クラウドも一度は安全の日々を手に入れていた。だが、いつの間にかのせりこぼらしからは足が滑り、期せずして人々を苦しめて、特殊部隊は手加減せず、留守電だけを聞くクラウド……。ミッドガルへの侵入の経路として立てられているザックスのバグスタード、それを無効化に挑戦して夢を見る。謎の二人組、彼らはパイプを駆り、クレーナーのシャドウクレーパーを駆り、地下に降りかかったクラウドに襲いかかる。「何さんはどこだ?」謎の言葉と手帳以上の情報とに、徐々に近づいていくクラウド。だが、まさか小手調べであったかのように、リーダーの男の姿が現れはまりと連絡をする。クラウドはティファの留守電と聞き、ヒーリングの療養施設へ向かう。そこには、元・神羅のシノビー・タークスの一員であるレノとルード。そして謎の男がクラウドを以てし、謎の口から謎の二人組のリーダーの名前を語ることができる。「カダージュ」[神羅のシノビーと事件の因縁、そして謎男を倒すクラウドだったが、彼がたまたま取り戻した今の彼が目を刺すことにはなかつた……]

After the battle ended two years ago, everyone on the beat went their separate ways. Even Cloud spent some time in peace and quiet, though it didn't last. Eventually he chose to keep contact as he lives in seclusion. He never goes anywhere without his cell phone, even though he never answers any calls and only listens to his messages...
 2 mysterious men approach Midgar's city limits. They find Zack's Buster Sword driven into the ground as a grave marker, and ask if it's real. Then they spot Cloud below, and begin to pursue him. Flanking alongside them are Shadow Creeps. Without warning, the men attack Cloud, and see, "Where's Mother?" Just as Cloud starts to falter, Kefka rolls off the attack, and the men disappear, leaving Cloud confused, believing it was merely a test to evaluate him as a fighter.

Later, Cloud learns to Tifa's message and heads to the resort in Reson. There Reno and Rust, former members of the Shinra Company's Turks, and another mysterious man were waiting for Cloud. They tell him about the 3 strangers he encountered, and identify their last as "Kefka." The mysterious man explains his plans to rebuild Shinra, to repay a debt to the planet. He asks Cloud to help him, as an ex-SOLDIER, in light of record and past events. Cloud refuses the offer.



Unfold Stories From the Making

"Initially, not much expression was given for Kefka's actions. He was just...intentionally violent, you know? (laughs) That was partly because he was a very young character, in his teens. Later on, we decided that he should have a more definitive reasoning for his actions, so we came up with the backstory of the light for Jenova's heart. This made a lot more sense, otherwise he would have just been nothing more than a violent youth." (Nojima)

"This scene helped solidify some of the images in terms of atmosphere and lighting. We used many different variations, resulting in many releases." (Nozue)

"According to Takaya, the first Shinrons, the Shadow Creeps were inspired by the shape of a crow's skull. We thought about having Lar and Yazoo hold them on a beam while riding their motorcycles, but then decided against it (laughs)." (Nozue)



【接触】 Contact



引きずる過去への想い—— 新たな戦いに巻き込まれていく仲間たち

Unable to let go of the past —
The team is pulled into yet another battle...



開発サイド秘話

クラウグについては、自分の中に強いイメージがあったので、演劇については細かく注文をつきました。特に声は、熱血ヒーローのようにほしたくなくかったので、遠慮ならぬ声を発するようなシーンでも、櫻井さんには明治口調でもらったんです(笑)。他案でのバトルシーンは「キングダム ハーツ」チームからの提案が積極的に採用されています。実は、意外とうちが今まで作ってきたOGムービーって、バトルシーンが少なんですよね。「RF」シリーズのムービー全般でも実はそうですよ。今回は、熱と動かしすぎて展開が壊れてしまいますが、バトルシーンはそのぶん、思いっきりやりました。このバトルシーンは、ピオA版で披露されていたティファのテーマ曲とのリンクが、いい形でうまくいきました(涙)



REUNION FILES—STORY DIGEST



Church

クラウドとエアリスが初めて出会った思い出の教会。そこを訪れたティファとマリンは、クラウドがここに仕入れていることを確認する。アツウダが来た後、ホーダーはターゲットらの家に乗り入れ、「母さん」の居場所をルーファウスに問いつめる。だが本物のリュウオンには母さんが必要だと告げ、彼らにプレッシャーをかける。一方、ロゼは教会にいたティファたちと会い、まるで兄のように、ティファと親い時間からロゼ。その夜でマザーは彼女たちを夢に落とし、ここから連れて行くこととした。次第に、泣くべからぬ悔いに身が込みあっていくクラウドたち。ようやく教会に戻ったクラウドは、ティファからマリンが騙しさらされたことを知らされるが、誓し固かに責しめ出し、その場へと駆け込んではしまう。

Tifa and Marlene visit the Church where Cloud and Aerith first met. They become certain that Cloud has been lying there in seclusion. After Cloud leaves the lodge, Kackaj visits the Turks, pressing Rufus for "Mother's" whereabouts. Kackaj threatens her, asking them that "Mother" is essential to the "Reunion." At the Church, Loe confronts Tifa, then attacks her - as if only to amuse himself. At the same time, in the alley behind the Church, Tacco assassinates orphan Lonnie's truck, to take them away. These events drive Cloud into a battle he didn't want to be involved in. When Cloud finally returns to the Church, a hidden Tifa informs him of Marlene's disappearance. At that moment, Cloud suddenly falls unconscious, suffering from paralytic.



Untold Stories From the Making

"I had a very clear idea on what kind of character Cloud should be, so I gave very specific direction in terms of acting, especially concerning his loss of voice. I really didn't want Cloud to become another stereotypical hero, so even in pieces that would normally be read with a strong tone, I had the voice actor, Seiken, tone it down quite a bit." (Natsuh)

"The battle scenes of the Church reflects many of the ideas generated by the Kingdom Hearts team. It might be surprising, but the CG movies we've produced in the past don't actually have many battle scenes. This applies to the entire Final Fantasy series, too. This movie's structure is based on the contrast between silence and action, so we really went all out on the action sequences. The music was the Piano version of Tifa's theme song, and I think it fits the action beautifully." (Natsuh)



【教会】 **Church**



きっかけを取り戻すクラウド —— 忘らるる都での攻防戦

Cloud is back in action
—— A battle in the Forgotten City



開発サイド雑話

子供部屋で目を覚ますクラウドですが、この世界って初期の段階から作っていたので、のものちにいらん人なステール感の構築が大変でした(野末)。ここはまさに特撮の「ターニングポイント」、起承転結でいう「転」。実は、最初エアリスは、クラウドの生かしてあバイクの後ろに乗っかってきて話しかける予定だったんですが、それは世界のためで無いのでやめました(笑)(野末)。ちなみに、ヴェンセントが携帯電話を持ってないというジョイスチャーをマントを広げて演習するシーンがありますよね。これはマーシオンアクターの石井さんとのアトリブであらうふうになりました。「俺はコレ(マントを広げて)で電話回ってないっていうのを表現を世界で扱った人間!」だって自慢してましたね(笑)(野末)



REUNION FILES—STORY DIGEST



Forgotten City

目を覚ましたクラウドは、悪魔たちが何者かにさらわれたことをシノとルードに知らされる。他のアビトは「知らざる者」。その中、エアリスの悪魔が動き始めた。それを見て、壊滅するクラウドだったが、いつまでも遠征への帰路を待たずする様に対し、ティファは前を切る。まだ気味げに悪魔が近づかないまま、森林に歩いてバイクを走らせるクラウドの姿がエアリスが現れる。彼女にともだちクラウドの前に、誰いやらする人の影。しかもそこには子供連とアンゼル、マリオンもいる。バイクを制御せず、転がり込むクラウドの前に「遺跡の扉」と書かれたカダージュ。その時、クラウドの背後を走ったのはヴィンセントだった。いまは遠征を待たずするクラウドに対し、ヴィンセントの言う「黙す」という言葉は、クラウドに何が待ちかまえているのかを暗示した。

When Cloud regains consciousness, Barret and Reno tell him about the sphinx being abducted, and that they had been taken to Kefka's base, the "Forgotten City." Upon hearing this, Cloud becomes, because of the association with Aerith's death. He becomes frustrated with Cloud, and confronts him because he cannot let go of the past. Cloud tries to leave but is stopped, as he needs his motorcycle in the enemy's base. As he rides, Aerith comes to him in the road and speaks to him. Suddenly, Kairi, Yuffie, and Leo appear in front of Cloud. He sees Barret, Marlene, and the sphinx standing beside them. Cloud becomes dejected and loses his balance, sliding onto the ground. Kairi calls him a "black sheep," and Cloud aborts. At a critical moment in the battle, Cloud falls, and Vincent arrives to help. Still unable to let go of the past, Vincent's mention of never having tried to forgive an abductor chafes with Cloud, who finally realizes what he must do.



Untold Stories From the Making

"So in this scene, Cloud wakes up in a child's room. We had been building this room from the beginning, because it took a lot of time and care to adjust the scale of all the objects properly." (Nishida)

"This part of the story was what would be called the 'turning point.' To tell you the truth, initially, I had planned to have Aerith jump on the back of Cloud's motorcycle, but I didn't want her to look like some ghost looming over her, so we changed it around (laughs)." (Nojima)

"By the way, do you remember the scene where Vincent tells Marlene that he doesn't have a cell phone by simply opening his cape? This was a last minute thought I had come to think, the motion actor. He was so proud of that sequence. He often says, 'I'm the first person in the world to imply that this (opening his coat) meant that I don't have a cell phone.' (laughs)." (Nishida)



【知らざる者】

Forgotten City



一大決戦! — かつての仲間たちがクラウドのもとに集結する

The great battle
— Team reunites with Cloud



開発サイド秘話

バハムート戦の直前にあるエアリスの手がさしのべられるシーンは、前作のラストからのオマージュですが、これは野村のアイデアですね。クラウドの仲間達が全員揃ってくるこの瞬間は、登場する順番とか、いちおうちゃんと決めてあったと思います。バレットは、変わらず皆のリーダーというか、誰にみんなが頼りなくちゃならない状況を作ってしまうというか(笑)。そのへんの役割も変わらずに設定ですね(野島)。事後シーンにはそのまま残っていますが「部下はリーダーから平手ものだ」とルーファスが言ってるシーンで、実はカダージュの悪戯を話らせたかったんですね。だけど、それを入れるとさすがに間に合わなくなりますよ、と野村に言われたのですが、どうしてもおぼこだったので、一部画面を差し替えて戻してきシーンで入れ込んだりしました(野村)

REUNION FILES—STORY DIGEST



Summoned Beast

神羅の建て直り案。そこに目をみまんだ。子供たちを犠牲にして新兵器の開発を促される。そこへ現れたのはバレットとクラウド。神羅・タワーの崩壊も巻き起こす。バレットが暴れるが、クラウドはクラウドから奪った命を返すため、強大な召喚獣「バレット」を召喚してしまふ。圧倒的バレットの攻撃によって破壊された制御塔の元へ、ティファとドンコリのピンチを救いに、バレットとクラウド、クラウド、クラウドの仲間と立ち向きあふ。そして最後、クラウドはクラウド。どこか覚悟を決めたクラウドはクラウド。クラウドはクラウドに戦いを挑む。神羅とも命をかけたクラウドの戦いがバレットに決着。だが、[自分]のありか。クラウドはクラウドに立ち向かっていた。

Tarso and Eric see clouds that "Moloch" was hidden in the monument built by Shinra, so they try to blow it down, using the night as a perfect alibi. Reno and Paine arrive on the scene, and a fierce battle ensues between Tarso, Leo, and the Turks. Rude summons Echuwid, the strongest summon. The monument is destroyed by Echuwid's overwhelming power, and when things get too tough for Tifa and Don Corneo to bear, the friends arrive to join in the fight. Barret, Yuffie, Cid, and others appear one after another, and finally Cloud comes on the scene. He tells Tifa that he has finally come to terms with his past, and joins the fight against Bahamut. Everyone works together to destroy Echuwid, helping Cloud deal the finishing blow. However, Ketchum soon finds out that "Moloch" had been hidden in the most unexpected place of all.



Umicid Stones From the Making

"The ending scene of the battle with Bahamut... the scene where Aerith reaches out her hand, is homage to the last scene from a previous production. It was Tetsuya [Nobuta] & I like. This scene, where all of Cloud's friends, really, was actually sort of well planned. We had even decided who was going to come on the scene first... Bahamut is a leader, but the kind of leader who actually creates situations where a battle becomes inevitable (laughs). Those kind of character roles are all very much there." [Nobuta] "There's a scene that we created where Ruffe says, 'Maybe you should set a better example. But what I really wanted to do with that was to actually have her express Kede's thoughts, not his own. Then Nobue told me that there really wasn't any line to do that. I kept wanting that we needed it, so we ended up inserting it in a place where we had diverted a scene to a different place in the film.' [Nobuta]

【召喚獣】

Summoned Beast



超高速バトル —すべての決着はクラウドの手にゆだねられた

High Speed Battle
— The fate of the world rests in Cloud's hands



開発サイド雑話

カダージュとセフィロスの関係を、カダージュ側からどう見ようかっていうのを考えていた時に、あっ、これは「昔のまんまと同じだ」で、いけるかもと思いついた時は、「この話ってすごくいいんじゃないかな」って感じました。このセフィロが入ることで、作ってるスタッフからもカダージュ人間が結構上がっていて、その後カダージュに関して、いいシーンがたくさん増えることになっていったんですよ(野村)。実はクラウドって、最後のセフィロス戦がくるまでは、カダージュ道との戦いで「ふっ」とか「はあっ」ってあんまり言い過ぎないようにさせてるんです。でも、セフィロス戦では、かなり息を切らせながら必死に声を出してますよね。セフィロスに比べると、やはりカダージュらに対しては少し余裕があるんですね(野村)



REUNION FILES—STORY DIGEST



Highway

「母さん」を語る争奪戦が始まった。舞台はエッジを脱び出し、ハイウェイへ。「母さん」を手にクラウドで逃げ回るカドージュと、それを追うクラウド。そして最終的にクラウドの行く手を阻む、マゼーとロックスの二人組。なかなか2人の敵を振り切れないクラウドの窮乏に、レノとルードがマゼーとロックスを倒し止める。そして、カドージュを連れて教会へとやってきたクラウド。ついに、崩壊したカドージュとクラウド最後の一行の状況も上空のシドの衛星機空船・トネラ号から見守る神使達。2年前の思い出の地を取り戻したクラウドの姿を見て、彼らはすべての記憶を思い出すことになる。

A fence buddy for "Mother" has begun. The battlefield has shifted from Edge to the highway. Kadaj rides down the road on his motorcycle, ordering "Mother" in one hand. Cloud chases after him, with Tazuo and Luc trying to be the way. As Cloud struggles to shake them off, Reno and Kloe arrive to take out Tazuo and Luc for him while Cloud continues to chase Kadaj in the Church. At last, the final clash between Kadaj and Cloud commences. Cloud's friends watch the scene unfold from aboard Gilf's new ship, the Shine. They are certain that Cloud has returned to his former self, and leave his fate in his hands.



Untold Stories From the Making

"When I was thinking about how Kadaj should refer to his relationship with Saphirot, I thought we could summarize it in the idea that Kadaj is what Cloud once was. At that point, I really felt that this story was going to work. Actually the line, "Once upon a time... so were you!" made Kadaj more popular among the staff working on this film, and that's why we had more and more good scenes involving Kadaj." (Nozue)

"During all the battle scenes against Kadaj, I tried to keep Cloud's reactions to a minimum, only little grunts and roars. But for the fight scenes against Saphirot, you'll notice that Cloud is breathing heavily, and he grunts and grunts more often, showing just how difficult the fight is, how much more difficult it is for him to fight Saphirot." (Nozue)



【高速道路】

Highway



リユニオン ——再び立ちはだかる最強の敵、セフィロス

Reminon

—— Once again, a battle with Sephiroth - the most fearful of all enemies.



開発サイト秘話

実は当初、セフィロスがクラウドのところになぜ泣くか?というのは、混乱とした理由になっていて、あまり明確な理由は設定されてなかったんです。セフィロスはクラウドにしがみついていないとか、いろいろな設定あったんですが、最後はジュノバの事柄という具体的なものに集約されていきました(笑)。最初は、セフィロスを倒したら、いきなり教会のシーンだったんですけど、カダージュとの一戦のからみは一切なく、カダージュが倒に打たれて減っていくのも、そこでエアリスを感じるシーンもなかったんです。カダージュも倒れられなきゃならない理由。それは無理を言っただけで足してもらって良かったなと思います(笑)



REUNION FILES—STORY DIGEST



Reunion

崩壊に立ち戻れたクラウドは、クラウドの一族の故郷を、"リユニオン"を認め、そして、落下していくクラウド。それも遠征する一歩を踏んだクラウドの前に、意味化する見えないある高層の塔。[丸いお母さんクラウド]、不意を覚めるとともに、彼を助けたセフィロスは、クラウドを軽く一蹴。彼は、クラウドに自分の痛みを語りつつ、時間を過ぎる世界へと置いていく。最後の二人の決戦が激しく、目にも止まらぬ激戦。そして事態を察する暇いも無い中、結果にセフィロスは彼がクラウドを助けたことについて、セフィロスからの一言に目を覚めたクラウドは、再び涙を流し始める。

As a desperate attempt to reverse the situation, Kadaj tries to reunite with evil as he falls. Cloud follows with a fierce attack, which is stopped in midair by a man with long hair and a familiar face. Sephiroth has returned. "Good to see you... Cloud." Sephiroth smiles confidently, as he greets Cloud with a kick. He tells Cloud of his desire to drag the world into darkness, and the battle of the destined rivals begins. The battle is fast and furious. Sephiroth eventually takes the upper hand, capturing an exhausted Cloud. Sephiroth says, "Tell me what you cherish most. Give me the pleasure of taking it away?" Upon hearing these words, Cloud stands up to face Sephiroth once again.



Untold Stories From the Making

"During the initial development phase, we didn't really have a very specific reason as to why Sephiroth would come back to see Cloud. I mean, we had a vague reason, but it wasn't very clearly laid out. Various ideas were put on the table, such as having Cloud be the only one who can see Sephiroth, etc. But towards the end, they settled into the idea that it was actually Jenova's will, not Sephiroth's." (Yusuf)

"Initially, the church scene was placed immediately after Sephiroth's defeat. None of the sequences with Kadaj were there, such as the scene where Kadaj tests Aerith's presence and disappears into the rain. We wanted to make Kadaj someone who also needed salvation. I'm glad that this part made it into the movie." (Norman)



[リユニオン]

Reunion



大団円 —すべての想いが氷解していく

All encompassing circle
— All thoughts dispelled



開発サイド秘話

ラストシーンはFF的というか(笑)。ま、ほったらかしだった人をフォローしよう、と、誤解さっていうわけでもないんですけど、ファンタジックな意味での導引も、ここでちゃんときたらなぁと。ラストの戦いのシーンは、最初から決まっていたシーンだったので、あまりブレはないんですが、追加されたカダージュ遺跡のシーンなどのCGを作るスタッフはギリギリの作業で大変だったでしょうね。ちなみにウォンとイリーナって、当初は動かす予定じゃなかったの、最終版のポーズしかできなかったんです(笑)。それでちょっとだけ出てる(野島)。「AC」最後の作劇はバレットの「すびー水だ」というセリフのところでした。最後の最後までそれに調整して入れ込みました。振り返ると、本作はいろんな新しいことをたくさん経験できて本当に楽しかったですね(野村)



REUNION FILES—STORY DIGEST



Smiles

セフィロスの戦いに決着をつけたのは、クラウドの戦死と死闘に打倒された事もない安堵性だった。最終回カセアを倒し、リファロス面を消す。倒かに満たされたかのように、空へと飛んでいくカセアとクラウドをよそに、ヤブーとロッドは奥の部屋をクラウドに告げ、一帯に大爆発が起る。死が近づいたと、クラウドとある場所に行った。仲間達と別れた時に祝福されたが、クラウドは依然と笑顔を見つめていた。それを見届けるように扉の向こうにたとすロエアリスとセックス。そう、彼はもう1人でいい。

Cloud ends the battle with Sephiroth by unleashing a special attack which had never been seen before, made possible by his raw weapon. Sephiroth's attack his final words as he fades away. Kadej finally finds a sense of peace, and vanishes into the sky. Yuna and Leo appear before Cloud for one last desperate attack, resulting in a huge explosion. When Cloud regained consciousness, he found himself in the Church. He saw the familiar faces of his friends and the explosion smoldering over him, and a smile slowly spread across his face. Arnie and Zack stood beyond the door, watching over them. At last, Cloud is no longer alone.



Untold Stories From the Making

"The last scene is very much an FF ending (laughs) Like an 'Oh yeah, that person we've ignored all this time, let's follow up on him' sort of thing... it's not so concrete as an answer to a riddle, but we did want a real 'happily-ever-after' ending. From the beginning, we had a fairly solid idea about the last scene in the Church so there were no major changes. The CG staff that worked on the Kadej sequences that were added later. I'm sure they were working around the clock. By the way, Tetsuya and Elena were not meant to move at all when we last storyboarded them, so they only had very limited poses (laughs). That's why they only appeared briefly." (Nozomi)

"The last sequence made for A2 was the one where Isaac died. Now, that's some crazy stuff! We were making all many adjustments right up to the deadline, just so we could insert that sequence. Looking back at the making of it, I really enjoyed all the new experiences. It really was something else." (Nose)



【笑顔】 Smiles

